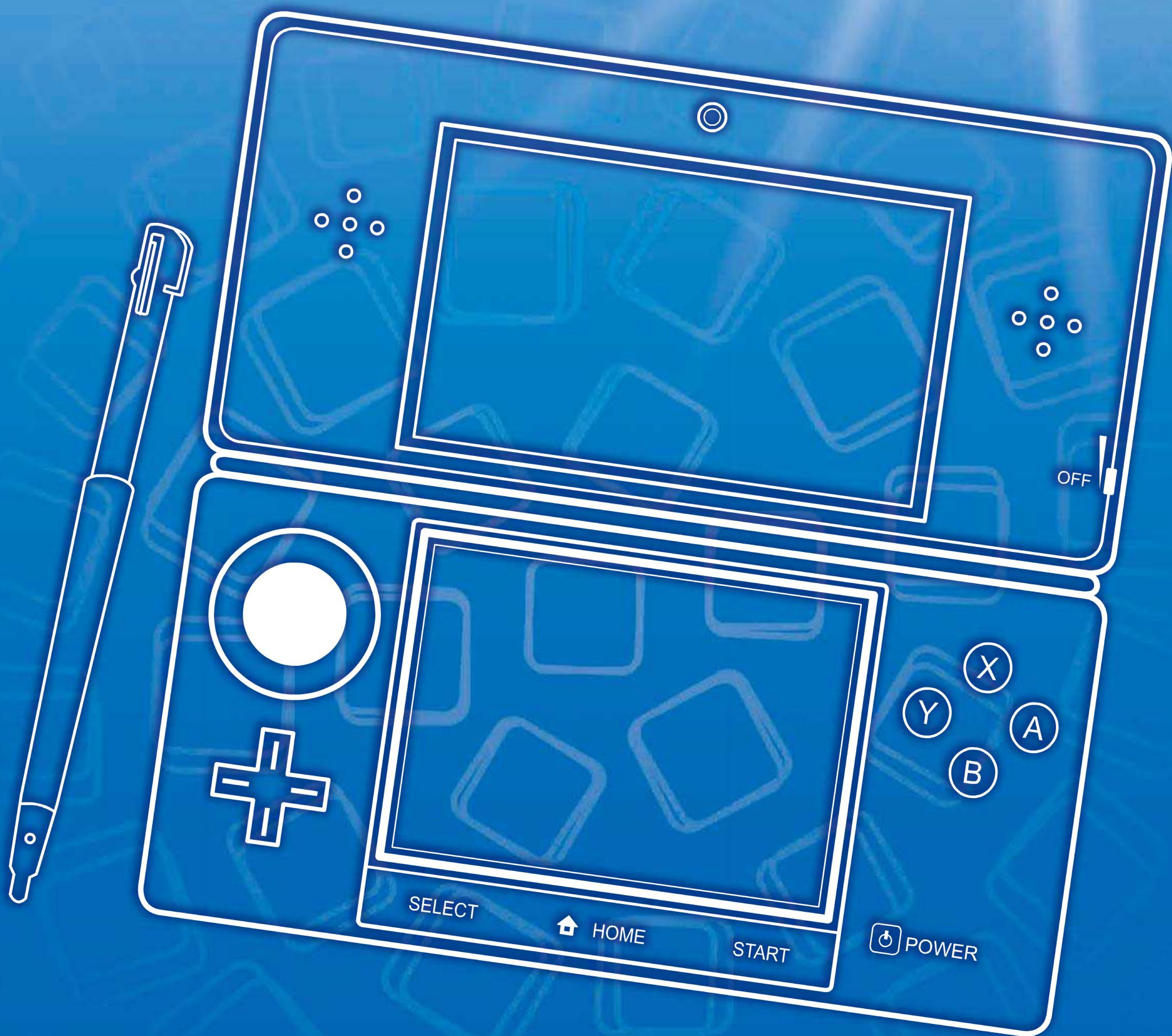
3DS

VOL.2

专辑

3DS SPECIAL



真·三國無双 VS

バーサス

ファイアーエムブレム™

Two sleeping dragons—one a sacred ally of mankind, the other its sworn destroyer. Two heroes marked with the symbols of the dragons. Their meeting heralds the dragons' awakening—and the world's ending.

覚醒

3DS VOL.2 专辑

3DS SPECIAL

CONTENTS

版权信息

主编：LIKY

责任编辑：苍穹

出版单位：开明文教音像出版社

印刷：深圳市濠江实业有限公司

发行：（0931）4867606

开本：16开 212毫米×278毫米

版次：2012年3月第一版

印次：2012年3月第一次印刷

印张：15

印数：3000册

字数：220千字

出版日期：2012年3月

定价：32元

ISBN 978-7-88049-752-6

DVD光盘内容介绍

3DS游戏集锦





怪物猎人3 G
超级马里奥3D大陆
交响旋律 最终幻想
皇牌空战3D 纵横火网
铁拳3D 完美版
牧场物语 初始的大地
马里奥与索尼克 伦敦奥运会
初音未来与未来之星 未来计划
潜龙谍影 食蛇者 3D
与女孩子在密室中的话可能会……
新・光之神话 帕尔蒂娜之镜
女生RPG 灰姑娘生活
公主代码
王国之心3D 梦中坠落
马里奥网球 公开赛
火焰之纹章 觉醒
毁灭英雄
世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神
哭牙
真・三国无双 VS
勇气原点 飞翔妖精

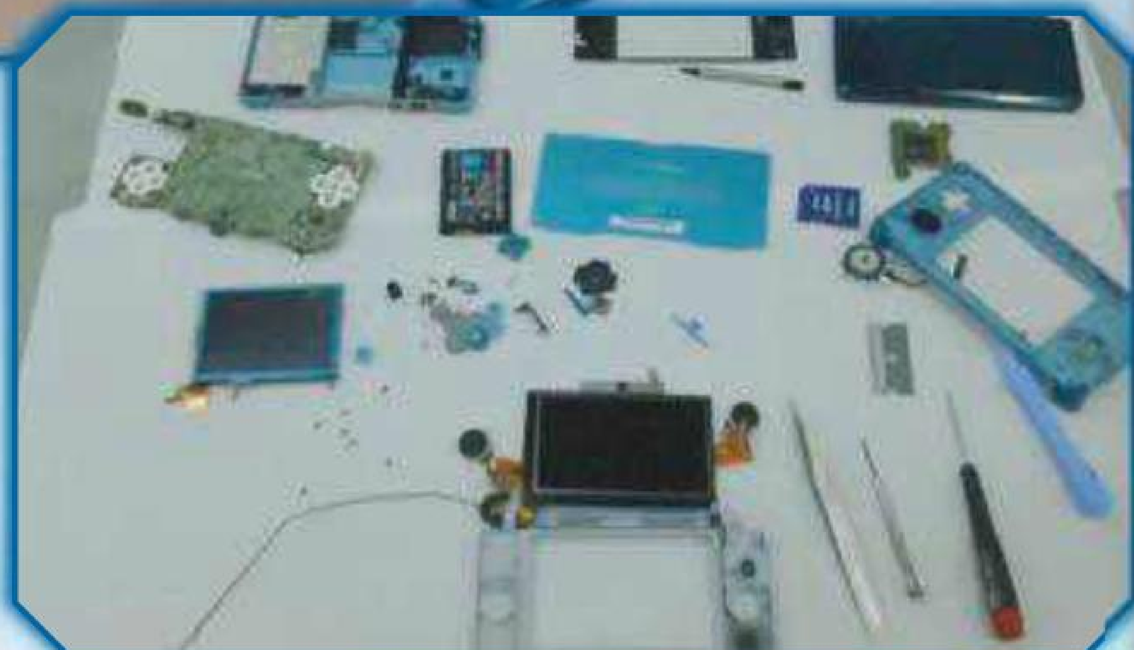


3DS趣味广告集合





3DS拆机视频

《生化危机 启示录》特典——“杰西卡的报告书”中文影像





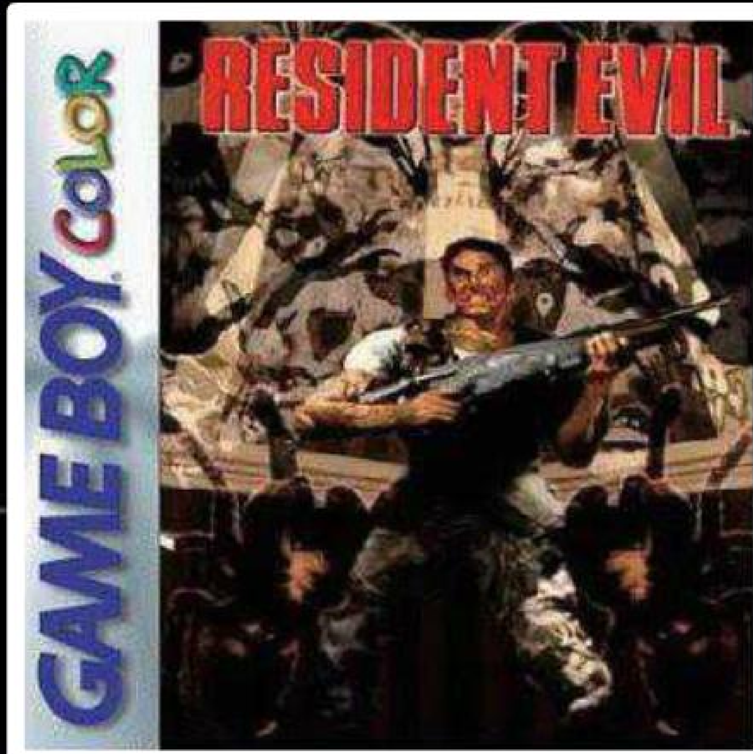

1996年3月22日，随着一款叫做《生化危机》的游戏悄然上市，并在名不见经传的情况下凭着自身的素质和在玩家中的口碑积累了越来越多的销量，也让Capcom凭借着这一品牌再次跻身于世界知名游戏制作公司之列。《生化危机》早已经成为了一种游戏类型的代表和一个已经达到千万销量的王者品牌，相关的作品也在各个平台上无数次地开花结果。Capcom在这将近十六年的日子里与那些已经消失和仍然屹立的硬件公司之间的恩怨纠葛，一直都是玩家们津津乐道的话题，而围绕在《生化危机》这个系列上的"爱恨情仇"，更是可以让玩家们彻夜不眠地谈论下去。这次就让我们从另一个独特角度——"《生化危机》系列"在掌上游戏机上的坎坷历程——来回顾这个系列在掌机上的探索之旅。

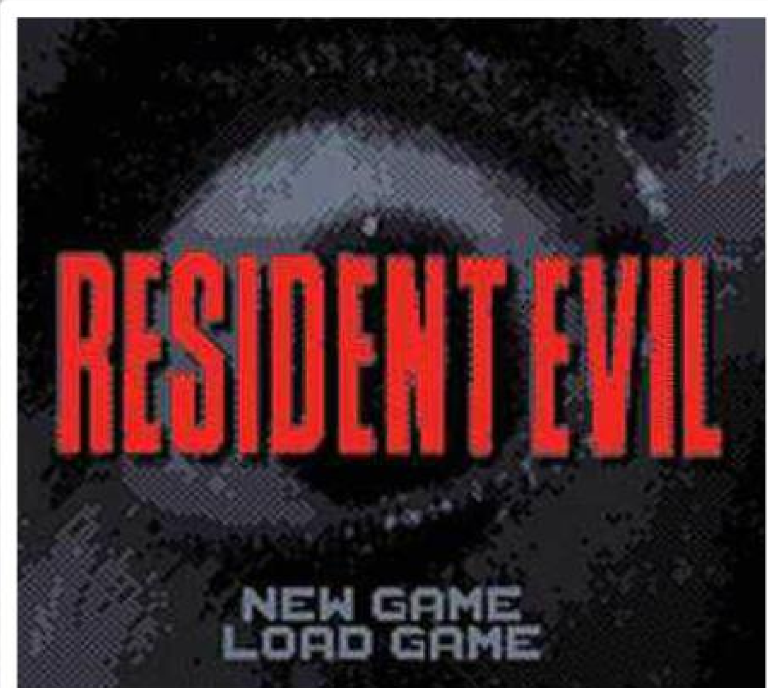
坎坷掌机路

——"《生化危机》系列"的掌机发展历程

文 生于十月革命

胎死腹中 《生化危机》GBC版





▲GBC移植版有着和PS原版一样的标题画面。

1996年末，当《生化危机》初代在索尼的PS平台上取得百万的成绩之时，Capcom又在和世嘉公司几次的秘密磋商中敲定了向SS平台移植《生化危机》的计划。随后SS版《生化》初代发售，令众多世嘉用户得以体验到这款魅力独特的恐怖游戏。但随着SS主机的销售形势愈显颓势，在该平台上的游戏开发也遇到了不小的技术瓶颈，为了总体考虑，Capcom又不得不取消了在SS上与PS同时推出《生化危机2》的计划。1998年1月《生化2》PS版发售，在短短的一个月内就达到了200万份的销量，又一次让Capcom和索尼赚了个盆满钵满。

由于任天堂在当时一直奉行使用卡带媒体的方针，所以Capcom起初并没有在任天堂的主机上推出《生化》作品的打算。但随着在1996年上市的任天堂N64主机在北美地区热卖，利益至上的Capcom当然不会放过这个向任天堂示好的机会。1998年末，Capcom公布了N64版《生化2》移植版的消息，在当时的业界被认为是无稽之谈。然而在1999年10月31日，游戏在北美地区上市之后，质疑的声音被一扫而空。精美的画面、全程无删减语音和满载的CG动画让人不敢相信这是把两张CD载体的内容压缩移植到512Mbit容量卡带里的作品，新增的EX文件和创意十足的随机道具模式也体现了Capcom在单纯移植以外的诚意。通过这次的亲密合作，Capcom和任天堂两家公司的关系又一次回暖，为今后的通力合作打下了基础。

然而，Capcom并不打算只用一款《生化2》来证明自己的实力和决心，他们又将目光瞄向了任天堂的掌机市场。由于对当时的GBC平台并不熟悉，为了稳妥起见，Capcom选择了移植《生化》初代，于是他们联合了精通掌机游戏开发的英国的HotGen工作室，（公司在英国伦敦，主要作品有GBC版《星球大战》和GBA版《荣誉勋章 渗透者》等。）来进行初代的移植



▲制作组尽了最大的努力来让GBC移植版和PS原版内容保持一致。

工作。这次要把单张CD的内容塞入一个仅有4Mbit容量的卡带，移植工作比N64版《生化2》还要艰难许多。为此制作组不得不删除了语音台词而改为纯字幕显示，游戏的背景音乐变成了midi格式的电子音，游戏画面也在发色数上做了很大牺牲。在早期流出的宣传画面中，如果忽略那纸片一样的主角和怪物的话，好像还说得过去……HotGen工作室使尽浑身解数，除了存档变成了即时中断的形式以外，道具菜单和瞄准射击这些核心系统都被最大程度地保留还原。

▲与著名的“回眸一笑”丧尸的战斗，自动瞄准仍然存在。

虽然HotGen尽了最大的努力来让完善这款“Mission Impossible（不可能完成的任务）”的移植作品，但Capcom还是在2000年以“无法让公司和玩家满意”的理由中止了这款已近90%完成度的作品的开发计划。中止这样一款作品，虽然略显无奈与惋惜，但这无论对于Capcom还是任天堂来说都是正确的选择。毕竟推出一款忽略硬件限制而霸王硬上弓的移植作品，无论是销量还是口碑都很难得到保障。

2001年9月13日，也就是在任天堂的新主机NGC发售日的前一晚，Capcom在东京召开了发布会，由“《生化》系列”总制作人三上真司宣布了该系列将被NGC主机完全独占的劲爆消息。在发布会上还同时播出了NGC版《生化》初代重制版的宣传影像，制作精美的画面和血腥恐怖的气氛给在场的所有人都留下了深刻的印象。从不出席其他公司游戏发布会的制作人宫本茂也破例到场表示祝贺，似乎宣告着Capcom与任天堂的合作之路仍将继续下去。


▲最终BOSS战的场景，可以看出游戏的完成度已经相当高了。

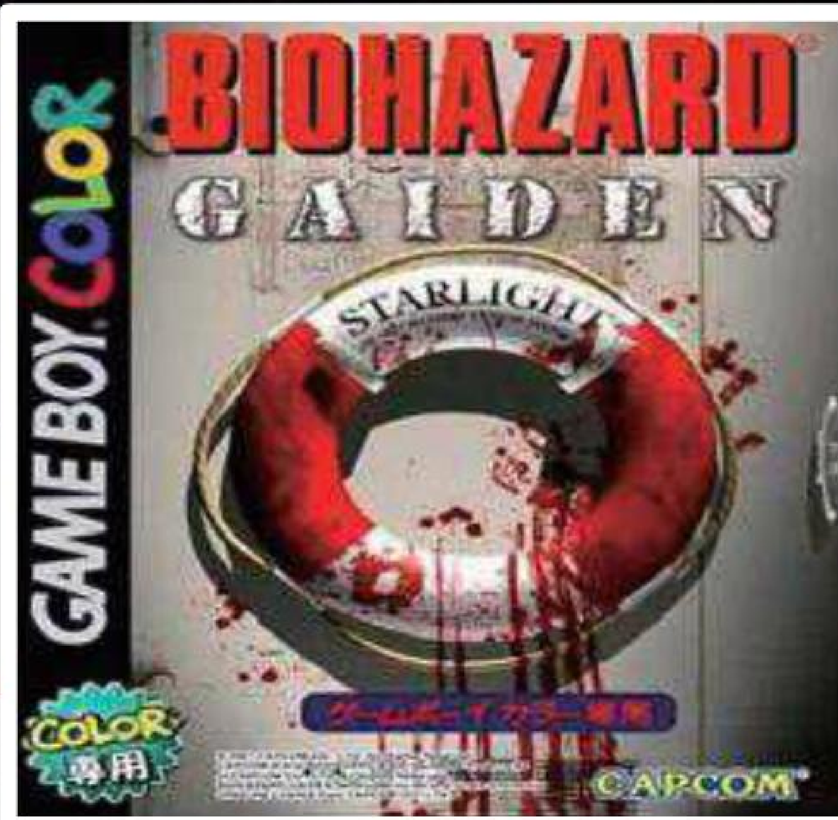
Tips

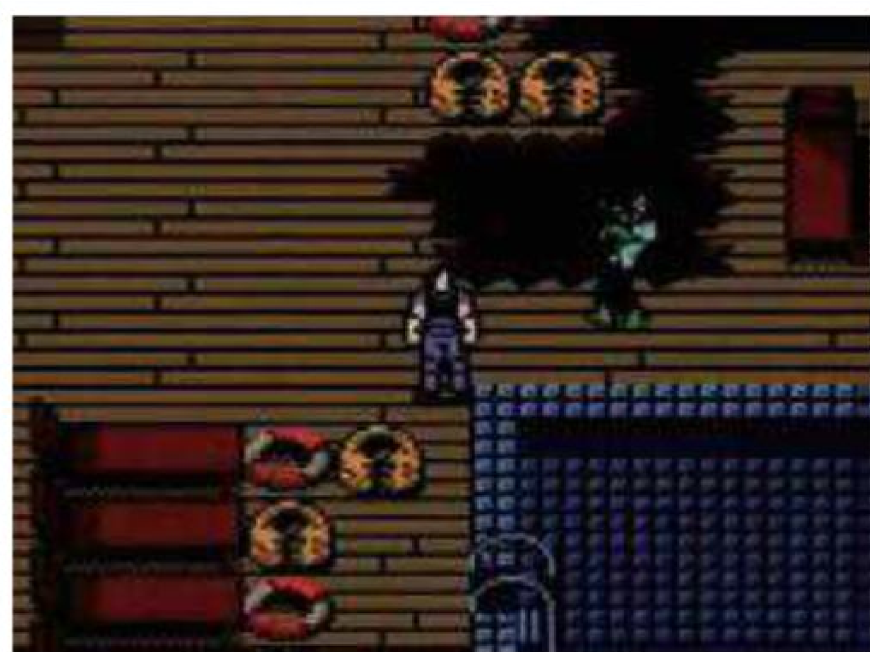
到了2012年2月，该游戏内测beta版的rom文件突然在网络上被放出，不少《生化》发烧友也借机体验了这款胎死腹中的半成品。纵使游戏系统甚至视角和原版游戏没有太大差别，但是那发色数极低的游戏画面、折磨双耳的背景音乐、剪纸一样的游戏角色和别扭无比的手感……就算HotGen最后完成了这款游戏，让玩家接受这样的一款游戏也实在是勉为其难了。


▲开发一款这样的游戏真的没关系吗?

初出茅庐

《生化危机 外传》




▲游戏发生在豪华游轮上，画面则改为了卷轴式。



▲游戏的战斗核心——滑动条式的战斗系统。

2002年3月29日，在NGC版《生化》初代重制版发售一周之后，GBC版《生化危机 外传》也不动声色地在日本地区发售了。如果说NGC的初代重制版是Capcom本社倾尽全力烹调的一席传统的恐怖盛宴，那么这款《外传》就像是西方工作室大胆创新而做出的一道颠覆的另类点心。

和之前中止的《生化》初代GBC移植版一样，Capcom将《外传》的开发工作交给了同样来自英国的M4工作室。Capcom之所以选择这家公司作为开发商的原因，却源于另一款胎死腹中的作品——《恐龙危机》GBC版。就在HotGen工作室制作《生化》初代GBC版的开发的同时，M4公司揽下了《恐龙危机》GBC版的开发权。相对于HotGen那差强人意的表现，M4却用令人印象深刻的《恐龙危机》Demo吸引了Capcom的眼球。在《生化》初代的GBC版中止开发后不久，M4就顺利地从Capcom手中拿到了《外传》的企划书和剧本大纲，利用《恐龙危机》GBC版的游戏引擎，启动了这款另类的《生化》作品的开发工作。

《生化》初代GBC版的失败让M4吸取了很多经验。“初代的GBC版让我们哑然失笑，它完美地诠释了怎样去开发一款失败的掌机游戏。要知道这是在掌机上开发游戏，必须要设计一款适合这个平台的作品才可以。”M4的美术设计师Elliot Curtis在一次采访中如是说道。而M4也的确采用了一个与当时“《生化》系列”作品完全不同的游戏系统来制作这款游戏。

Capcom方面也对这款游戏十分重视，并先后派遣了三上真司和加藤弘喜（《生化》初代设计师、《维罗妮卡》游戏导演）来担任游戏的顾问，此外加藤弘喜还负责了游戏剧本的编写工作。而三上真司也对游戏的战斗系统提出了自己的改进意见：在游戏中，当玩家操纵

的角色与敌人相遇之后，就会进入第一人称的战斗视角。当时M4公司的想法是进入战斗视角后利用光标瞄准，但是总是有些延迟拖慢。三上真司提出了一个中肯的解决办法，那就是加入滑动条式的战斗系统。起初M4的制作人Tim Hull对这个改动并不赞同，但是在进行了试验之后，他发现这个战斗系统可以让战斗的紧张程度大幅上升，于是欣然接受这条意见并将该系统进行了最终的完善：玩家需要在合适的时机按下按键让滑动的光标停在相应的位置，才能对敌人造成最大的伤害，否则会打空枪并引起敌人的注意和反击。

除了独特的战斗系统之外，充满诡异气氛的剧本也是这款游戏与众不同的另一个原因。由加藤弘喜撰写的故事中，生化病毒的始作俑者——安布雷拉公司仍然逍遥法外。《生化2》的主角里昂·肯尼迪和《生化》初代的配角巴瑞·波顿加入了一个反抗安布雷拉的组织，在一艘名为“星光号”的豪华游轮上展开了调查，并发现了一种由安布雷拉最新开发的生化怪物——可以变成任何人并拥有绿色血液的B.O.W.（有机体生化兵器）。在游戏的最后，历尽艰辛的里昂和巴瑞带着惟一的乘客露西亚逃离了发生爆炸的客轮，但是从里昂的脖子上的伤口中，却流出了绿色的血液……这种急转直下的结局在惯用大团圆结局的“《生化》系列”中可谓是首次出现，给玩家留下了深刻的印象。可惜这个被加藤弘喜本人称为“豪饮之后的灵感之作”的剧本和“《生化》系列”的故事线中的设定产生了严重冲突，不得不被当做“外传中的外传”而成为了不被承认的黑历史。游戏的音乐也十分独特，由于卡带载体的容量限制，不可能使用CD音轨作为游戏的背景音乐，于是M4的作曲人Shahid Ahmad采用了Midi格式的电子音作为背景音乐的主要旋律。诡异而尖锐的音乐给当时的很多玩家留下了深刻印象，甚至在结束游戏之后，口中也会不由自主地哼出那奇怪的旋律。

虽然M4联合Capcom为任天堂的GBC掌机推出了这款与众不同的《外传》，但是玩家和媒体的反应都不太热烈，最终也是落了一个销量平平的结局。加之NGC平台上几款《生化》独占作品叫好不叫座的惨淡局面，仿佛像一盆冷水浇在了还没有从合作热情中退烧的Capcom和任天堂的头上。Capcom也不得不改变和任天堂的合作战略，之前宣布的几款NGC版独占游戏纷纷移植给了索尼的PS2主机。主推NGC独占“《生化》系列”的三上真司也于2004年在《生化4》开发完成后被调职到Capcom的子公司Clover Studio开发其他作品。Capcom和任天堂之间的关系再一次阴云密布。



▲已经被归为黑历史的游戏故事峰回路转，诡谲的风格也是系列独有。



▲触目惊心的Game Over画面也被保留了下来。

Tips

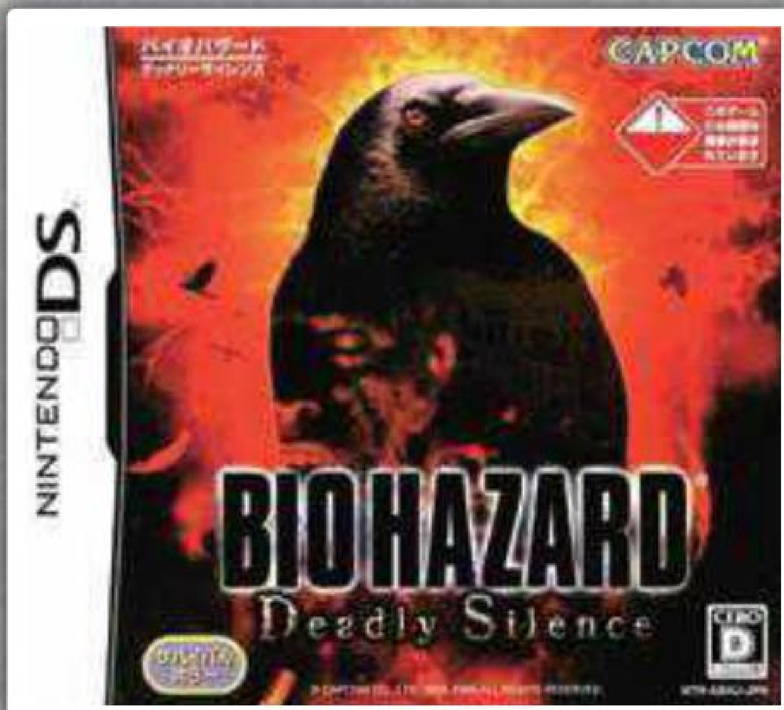
《生化危机 外传》独特的战斗系统给人留下了很深刻的印象，后来被中国福州的外星电脑科技有限公司仿造，制作了一款FC平台的《生化》初代的山寨版，《外传》的滚动条战斗系统被完美再现，但由于这款仿冒品本身的BUG层出不穷，导致游戏根本无法通关。在听说了这款游戏之后，M4的工作人员对此付之一笑：“这是我们见过的最好的FC游戏！”



▲山寨技术再一次让全世界五体投地。

不温不火

《生化危机 死亡寂静》



2004年11月，任天堂的新掌机NDS在北美地区上市，并在接下来的几个月中在日本和欧洲等地陆续发售。在不到一年的时间里，销量已经接近了一千万台。信奉利益的Capcom又发现了新的赢利平台，于是再一次地向任天堂抛出了合作的橄榄枝。似乎是为了纪念之前那次失败的合作，这次两家选择的第一个合作项目仍然是《生化》初代的移植版，也就是在2006年1月发售的NDS版《生化危机 死亡寂静》。据Capcom称，《生化》初代之后的续作都多少偏离了游戏的本源，所以才决定以初代作为蓝本，并增加一些配合NDS硬件特性的新要素来开发这款作品。

《死亡寂静》在剧情方面和原版没有差别，所有的变化和新要素都增加在了游戏系统和附加内容上。基于NDS的双屏结构，上方的液晶屏被用于显示地图和角色的体力状况，而游戏画面则在下方的触摸屏上显示。这样一来容易迷路的玩家就可以通过上屏幕时刻显示的地图清晰地得知自己当前的位置。另外由于初代的游戏角色没有制作受伤的动作，玩家很容易在不经意间忽略角色受伤程度而被强力怪物杀死，上屏幕的背景色会随着角色的受伤严重程度由黄变红，陷入中毒状态时还会变成紫色，大大方便了玩家对补充体力的时机的把握。同时游戏也为下屏幕的触摸功能和麦克风等NDS独具的硬件特性增加了很多内容，玩家可以通过触摸屏来解开新增的各式谜题，比如转动唱片、关闭阀门、连通电路等等；而通过麦克风也可以进行吹灭蜡烛、人工呼吸等新增操作。在游戏系统方面，《死亡寂静》可以说是有了显著的进化，和《生化4》一样增加了拔刀和快速上弹的快捷键，在与丧尸的战斗中如果被咬到，连点触摸屏可以在挣脱的同时将丧尸一击必杀，这些都是初代所没有的新增要素，让游戏更偏向快节奏的战斗。最大的变化就是在游戏中有很多时候会进入第一人称固定视角的刀战，在刀战中，玩家只能看到角色持刀的手，并使用手中的格斗刀来迎战蜂拥而来的敌人，甚至还有为刀战而特意追加的一场BOSS战。玩家可以连续出刀对敌人造成



▲上屏画面的信息量颇为丰富。

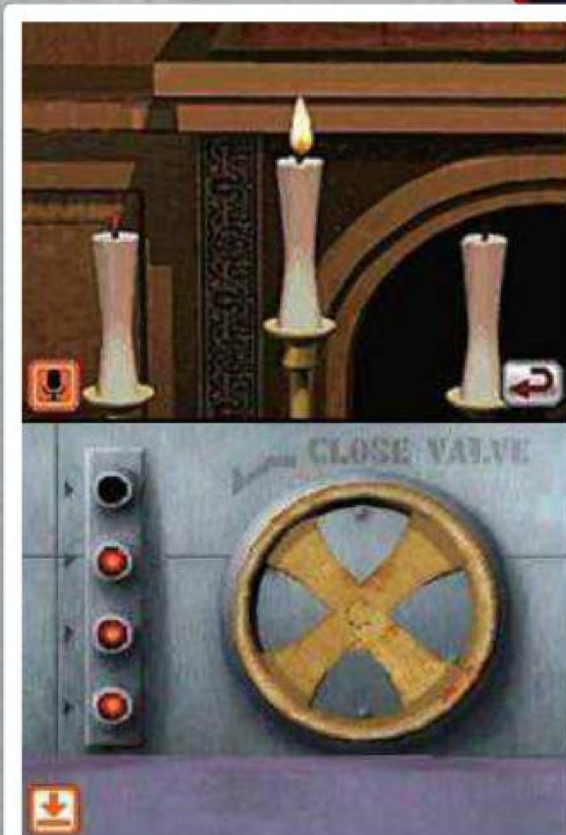
伤害，也可以利用麦克风将丧尸吐出的胃酸吹回去对其造成反击，最令人兴奋的是，玩家可以在敌人攻击到自己的前一瞬间出刀，成功的话就能使出威力足以将杂兵一击必杀的“一闪”——这个设定和同为Capcom出品的“《鬼武者》系列”如出一辙。其实细心的玩家在通关后观看职员表时就可以发现，游戏的制作人变成了稻船敬二，而导演则变成了中井实。稻船敬二正是“《鬼武者》系列”的总制作人，中井实则担任过《鬼武者2》的游戏策划和《鬼武者3》的游戏导演，两个人一起合作，自然要为“《鬼武者》系列”做一个“活广告”——在游戏中加入了以刀战和“一闪”为主的新增内容了。

在通关《死亡寂静》的单人剧情流程之后，还会有“Master of Knifing（刀圣）”第一人称刀战小游戏和“Wireless Play”的多人联机模式等待着玩家来继续探索。前者将第一人称刀战模式和关卡制挑战流程完美结合，通过达成连击和一闪等特殊奖励来让玩家不断挑战自己的分数极限；后者则通过多人联机的形式让这款改编自系列初代的游戏焕发了新的生机，丰富的可选角色和联机模式也让玩家跃跃欲试，这两个新内容大大增加了游戏的耐玩度。《死亡寂静》还在一些小细节里面下了不少功夫，本作中的血液颜色和当年N64版《生化2》一样是可以选择的，一些对红色血液敏感的玩家就可以将血液调为绿色。此外，本作在美版中加入了字幕，由于系列作品游戏一直采用英语配音，所以美版一直就没有配上字幕。而这次Capcom考虑到玩家可能会携带NDS外出在环境声嘈杂的地方游玩，为了不影响玩家了解对话内容，于是就加入了字幕。自此，为了避免玩家在受到游戏内部或外部环境的杂音影响而听不清对白，后续的所有“《生化》系列”作品的美版也都加上了字幕。



▲同屏出现两种类型的敌人，在此之前只有“《生化危机 逃出生天》系列”做到过。





▲利用了NDS种种特性的解谜方式。

Capcom通过《死亡寂静》再一次向任天堂证明了自己的合作诚意和开发实力。虽然由于玩家年龄限制和市场受众等方面的影响，本作的全球销量只达到了22万份，但是作为一款更偏重市场探索和实验的作品，《死亡寂静》已经完成了任务，为接下来“《生化》系列”在任系主机上的再次崛起铺平了道路。在一年之后的2007年，《生化4》在任天堂的Wii主机平台上推出移植版。同年，系列最新作《生化危机 安布雷拉历代记》也在Wii平台以轨道光枪射击的形式推出，“《生化》系列”再次在任天堂这片土地上绽放光芒。



▲利用下屏的触摸功能实现的反击和一闪。

Tips

“《生化危机》系列”作品一直体现了制作组中广为流传的“猥琐”和恶搞的精神，《死亡寂静》也不例外：除了露出度颇高的女性角色的隐藏服装外，还有利用触摸屏来“偷袭”主角的恶搞设定。当玩家使用触摸笔点击处于待机状态的主角时，他/她都会惊叫一声，捂住自己被“摸”的部位，并四下寻找那看不见的“咸猪手”，让人不得不佩服制作组这种在恐怖之余还能借机恶搞的娱乐精神。



▶真正的恐怖来源于制作组的猥琐恶搞精神。

石沉大海《生化危机 携带版》





▲游戏在2009年E3展上公布以后便销声匿迹。

2009年3月，“《生化》系列”的最新作《生化5》在PS3和X360主机上推出，并在短时间内就达到了五百万份的销量，PS3版本的销量更是超越了Xbox360版本，这给了索尼和Capcom很大信心。向来注重利益的Capcom决定趁热打铁，为索尼公司的掌机PSP制作一款原创的《生化》新作。在同年的E3游戏展会上，Capcom公布了这款暂名为《生化危机 携带版》的PSP游戏。虽然只有一张写有游戏标题的宣传图，但Capcom方面再三表示本作将是一款“完全原创”并为PSP量身打造的最新作品。

可就在2009年E3展之后，这款《携带版》就失去了消息，再也没有相关新闻发布。面对媒体的质询，Capcom也只是表示“无可奉告”。玩家之间也对这款作品的命运做出了种种猜测，从“项目中止”到“改变平台”再到“秘密开发”各种风言风语一直流传至今。直到现在，仍有不少PSP玩家在苦苦等待这款石沉大海的《生化危机 携带版》。相对于PSP受到的冷遇，Capcom于2009年末在Wii主机上推出了“《生化》系列”的最新作《生化危机 黑暗历代记》，并取得了将近百万的销量。对于Capcom来说，也许遍地开花才是最好的营销策略。

试水之作

《生化危机 佣兵 3D》





▲混合了《生化4》和《生化5》经典角色和敌人的佣兵游戏。



▲游戏保留了大受欢迎的双人合作模式。

2010年的E3游戏展上，任天堂在其专场发布会上公布了新世代掌机3DS，这是一款以3D视觉效果为主要卖点的掌机。Capcom和许多厂商一样，也在这次发布会上和任天堂联合公布了新作《生化危机 启示录》。本作将使用Capcom自己开发的MT Frameworks引擎的掌机版本——MT Framework Mobile来进行制作。在预告片中，玩家熟悉的两位主角——克里斯和吉尔持枪相向，更有一名被绑在椅子上酷似克里斯的第三个人物出现，滔天海浪和熊熊火焰燃烧的画面，火爆与诡异并存的气氛瞬间吸引了爱好者的眼球，对这款作品的猜测和期待也开始在世界范围内流传开来。然而，就像一年前的《生化危机 携带版》那样，《启示录》在公布之后就失去了消息。就在人们在疑问与期待中煎熬的时候，2010年9月底，在任天堂召开的年度发布会上总算公布了几张《启示录》的最新图片，令玩家们悬起的一颗心放了下来。然而出乎所有人意料的是，这次发布会上还公布了一款由Capcom开发的“《生化》系列”新作——《生化危机 佣兵 3D》。本作依然使用MT Framework Mobile引擎开发，是一款主打战斗，将从《生化3》首创、《生化4》进化、并在《生化5》中发扬光大的“佣兵模式”独立出来的不包含任何剧情的独特作品。玩家可以选择来自系列的几位角色来和各式各样的敌人进行爽快的战斗。随后《佣兵 3D》将发售日定在了2011年6月，比《启示录》更晚公布，发售日却比《启示录》更早确认，这不禁让人多少产生了一丝怀疑，但是两部原创作品连续在3DS上登场，这种系列中少有的作品阵容也着实让人兴奋。

随着《佣兵 3D》的如期发售，八位来自历代作品的重要角色与混合了《生化4》和《生化5》中的特色敌人，在3DS上开始了一场新的战斗。本作在游戏系统方面，较于前几作的“佣兵模式”又有了长足进步。战斗方面，玩家可以选择在第一人称和第三人称越肩视角之间自由切换，而在移动中实现射击与装弹和补充体力的新设定又让游戏的流畅程度更上一层楼；在角色方面，不同人物拥有不同的特性，还可以通过装备技能来实现不同种类的战斗策略：主打防御、主打杀伤力、主打连击数等等。不同的选择让玩家得到了多种多样的游戏体验。通过战斗获得的奖励点数和评级，还可以解锁更多的隐藏要素。玩家之间更可以通过Wi-Fi进行双人联机来创造更多的打法和争取更高的分数。通关之后，玩家仍然可以在EX关卡中在一波波强敌的洗礼之下继续在这佣兵之旅中浴血奋战……



▲丰富多彩的技能衍生出了各种玩法。

众所周知，本世代主机为了吸引更多的玩家，在游戏中设置了“战利品”系统，微软的Xbox360主机上的游戏拥有“成就”系统，相对应的索尼也为PS3的游戏追加了“奖杯”系统。通过这种战利品系统可以看到一个玩家对所有游戏的完成度，让玩家过足了享受“成就感”的瘾。而特立独行的任天堂并没有盲目跟风，但为了增加游戏的耐玩度，很多游戏公司为自家的游戏设置了一些类似“奖杯”和“成就”的战利品系统。Capcom之前就对Wii主机上的《生化危机 黑暗历代记》设置了勋章系统，激励玩家反复挑战来达成这些勋章的内容以增加游戏的耐玩度。这次的《佣兵 3D》中依然继承了这个设置，还在已有的基础上进行了进化，有些隐藏要素或角色技能就需要获得一定数量的勋章才可以解锁。这个设定让追求完美的玩家欲罢不能，游戏时间自然也就大大增加了。《佣兵 3D》将“《生化》系列”中的战斗要素发挥到了极致，也让喜欢佣兵模式的玩家过足了瘾。游戏中还包含了一个《生化危机 启示录》的试玩版，让玩家得以体验另一款主打“恐怖求生”的《生化》新作的魅力。但即使这样，游戏也并没有获得过高的肯定，相反还有一些批评之声。著名游戏媒体网站IGN更是在回顾文章中露骨地表示“游戏内容不足以作为一款独立的作品发售”。此外，本作为了打击二手交易市场，游戏本身不支持存档删除，也招致了一些二手收购者的不满。游戏在全球的销量目前达到了32万份，作为一款剑走偏锋的特殊作品，也算给Capcom和任天堂交上了一份合格的答卷。

就在最近召开的2012年游戏开发者大会上，同时身为《佣兵 3D》和《启示录》制作人的川田将央终于彻底解释说明了两款作品之间的真正关系，首先是为了进一步熟悉MT Framework Mobile引擎的特性和探索3DS的机能极限，制作组暂时中止了《启示录》的开发转而开发《佣兵 3D》；其次则是为了获得用户的反馈意见，在《佣兵 3D》中附赠了《启示录》的试玩版，这样就可以从两个作品中获得必要的用户反馈意见，从而在《启示录》的后续开发中将游戏进一步改进和完善。用川田自己的话讲则是“二次收获”，也就是在实则只进行了一次的游戏开发过程中获得了两款游戏的成果。



▲让完美主义者欲罢不能的勋章系统。

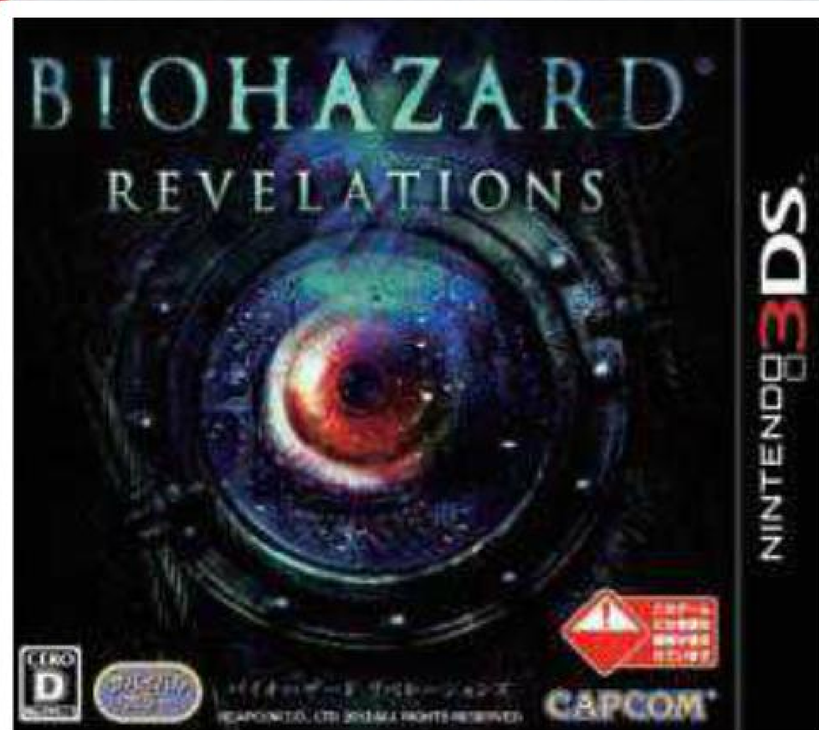
Tips

MT Framework是Capcom针对第七代游戏硬件平台而自行研发的游戏开发引擎，随着硬件市场的不断发展也一直在进行着版本的改进和特殊版本的研制。除了为PS3和Xbox360游戏开发而不断更新的原版本之外，还有为Wii游戏开发研制的Lite版和为3DS游戏开发研制的Mobile版。无论是哪个版本，都在其对应的平台上有着出类拔萃的表现。



▲几乎本世代的所有Capcom游戏都出自这个引擎。

修成正果
《生化危机 启示录》



2011年E3展上，沉寂了一段时间的《生化危机 启示录》终于再次放出了一部预告片。看着游戏的女主角吉尔以全新的声线与新搭档帕克出现在人们的面前，所有人都有一种感觉，那就是去年E3展上那部预告片里的内容再也回不来了。在随后不久发布的试玩版中，玩家也发现这次的试玩版和《佣兵3D》中附赠的那个试玩版有了不少差别。同年的东京游戏展Capcom作品发布会上，制作人川田将央与竹中司协同本作的编剧佐藤大一起登场，为观众讲解游戏内容和主要剧情。这个时候玩家们终于可以肯定，《启示录》的确经历了一次大换血，一年多以前的那部预告片，也只是为了展示3DS的机能而临时制作的一部概念影像而已。

Capcom为了宣传《启示录》而倾尽全力，几乎每隔一个月就更新一部预告片，这种频率甚至超过了一些好莱坞电影，在游戏的官方宣传网站上也频频爆出令人振奋的新消息。在游戏介绍页面上，还宣布本作支持多语言配音。在现今游戏载体容量日益增长的情况下，随着游戏制作理念的变化，也为了让更多国家的玩家更好地理解游戏内容，已经有很多游戏都已添加了多语言配音，“《生化》系列”也终于加入了这个元素。为了招揽本国更多的玩家，Capcom还聘请了人气极高的日本女性声优水树奈奈来为游戏中的角色杰西卡配音。另外一个重要的变化就是游戏采用剧集式的叙述方式，游戏被分为若干集，每集都有一个独立的标题，这种设定和在全球范围内流行起来的欧美电视剧如出一辙，每集开始前的“前情提要”更让玩家有一种在收看电视剧的感觉，每集结束时也都会留下一个或大或小的悬念，吸引玩家继续游玩来得知后续的剧情。

游戏的系统也在细节方面做了很多改进，和《佣兵 3D》一样，战斗视角支持在第一人称视角和第三人称越肩视角之间转换，而这次的第一人称视角大大增强了临场感，配合3D视觉效果，屏幕中的怪物仿佛要一跃而出扑向玩家；战斗细节方面也保留了《佣兵 3D》的移动时举枪、装填弹药和补充体力的设定，玩家也彻底摆脱了站在原地做这些事情时被敌人围攻的尴尬；在《生化3》中昙花一现的紧急回避系统也在《启示录》中回归，在敌人攻击到自己的前一瞬间按下相应的按钮，角色们就会做出反应动作迅速躲开敌人的攻击，使用熟练的情况下完全能将一些敌人玩弄于股掌之间；而在《生化5》中略显喧宾夺主的体术系统则遭到了削弱，体术的发动时机和样式也都经过了修改和删减，这个修改也避免了游戏节奏遭到破坏；系统方面最大的一个进化就是武器升级系统的改良，没有了《生化4》中那个恶搞一样的武器商人，也没有了《生化5》中那个“买十卖一”的黑心商店，取而代之的是各式各样的武器改造部件，将这些形形色色的部件拿到武器箱中与和不同的武器进行改装组合，就可以让武器某方面的性能得到提高，这样一来大大增强了游戏的策略性，鼓励玩家自行搭配组合出自己满意的装备。系统方面的另一个创新的设定就是名为“创世纪（Genesis）”的扫描仪的出现，通过扫描仪玩家可以发现在场景内隐藏的弹药、道具来为自己的装备进行补给，还可以在场景内搜索或寻找一些肉眼看不到的痕迹。游戏还鼓励玩家扫描敌人，扫描敌人时会获得资料，当获取资料的百分比达到100%时，玩家就会被奖励一棵绿色药草。由于本作绿色药草可以将体力完全补满，所以很多玩家也习惯了没事就扫描一下敌人或者是它们的尸体。将众多的要素和扫描仪联系到一起，多少有些强制捆绑的意味，但还是有不少喜欢探索的玩家乐此不疲。

《启示录》中也和《佣兵 3D》一样继承了勋章系统，而且更进一步地为勋章系统设置了各种各样的战利品，并将这个系统改名为“Missions（任务）”。如果说之前《黑暗历代记》和《佣兵 3D》的勋章只是口头奖励的话，那么《启示录》的勋章则是口头表扬和物质奖励并存了。玩家通过完成不同要求的任务，可以获得不同的勋章并赢得药草、改造部件、武器甚至是隐藏角色的各式奖励。勋章系统的进化也让这个系统的存在价值不再可有可无，更为增加游戏的耐玩度和趣味度方面提供了一个很好的范例。在游戏通关的过程中还可以解锁名为“Raid Mode（突击模式）”的附加内容，这个模式采取了关卡制的模式，通过在游戏中达成某些要求可以解锁新的角色及服装在该模式中使用。和《佣兵3D》一样，不同的角色有着不同的特性和技能，但是作为一个附加的模式，人物技能比《佣兵 3D》要少了许多。突击模式和故事模式不同的地方在于可以反复通过击败敌人来获得更为强力的武器，更可以提升角色的等级，但是当武器强度和玩家等级都达到一定程度时，敌人和关卡却没有更多的加强，也让耐玩度打了折扣，只能靠两人联机的方式来延长该模式的游戏时间。

游戏的剧情则是达到了系列


▲这一幕令人浮想联翩的场景在游戏成品中并未出现。

Tips

其实在1996年《生化》初代制作的时候，曾经考虑过日语配音，但是当时制作组认为以美国为背景的游戏人物说日语会很别扭，就取消了这个设定。为了作为纪念，在后来《生化》初代的导演剪辑震动版中，收录了当时删除的日语配音的游戏开场和结局影像；在游戏的原声碟中，也收录了日语配音的几段游戏对话。



►看着熟悉的影像改为日语对白，似乎有了陌生的感觉。



▲“创世纪”扫描仪的出现，将部分探索元素强制化。



▲第一人称的瞄准视角，配合3D效果让压迫感满载。



▲多次出现闪回的情节，一下让人想起了欧美电视剧的叙述方式。

“混乱”之最，由于采用了欧美电视剧中的多线发展和闪回剧情，叙事线索和系列以往的作品相比一下子显得复杂了不少。许多戛然而止的剧情也让悬疑气氛陡增，但是这样一来也凸显出了一些以悬疑为主打的欧美电视剧的硬伤——“为了悬疑而悬疑”，很多剧情线索直到游戏结束之后都没有得到解释，只能让玩家自行猜测。在游戏发售后不久，关于剧情的讨论也曾在各大游戏网站和论坛掀起了不小的热潮，但随着时间的推移，对剧情设置的质疑之声也逐渐增多起来。游戏发售之前，制作人竹中司曾宣称，在《生化5》中首次登场的BSAA组织在组建之初的种种细节将在《启示录》中得到揭示，然而在游戏结束之后，BSAA的起源问题也只是一笔带过，为了撑起整个剧情还设置了一个“过场即死”的规模巨大的FBC组织，更为突兀的是在结尾更是出现了一个神秘的反派……这部前传故事对于系列剧情来说，并没有起到应有的解惑作用，而是让本来已经显得纷繁芜杂的剧情线变得更加混乱。此外相对于游戏中那些性格鲜明的配角，对系列的老搭档克里斯和吉尔的性格描写反而着墨不多。这些对于在游玩游戏之余还喜欢剧情研究的玩家来说，不得不说是一个遗憾。

由于游戏最终版本实际的开发时间只有一年多的时间，在制作方面多少也有一些赶工的痕迹，一些细节方面仍有改善的空间。总体来说，《启示录》还是一款可玩性极强的诚意之作，恐怖气氛的回归也让这款游戏获得了更多系列老玩家的肯定。游戏媒体也大多数给出了高分和正面的评价，游戏销量也刷新了掌机版《生化》的最高纪录，在三个月的时间内达到了全球50万份。这让Capcom倍受鼓舞，制作人川田将央在最近的采访中表示可能会为3DS继续开发一款续作：“看到大家都满意我们的作品，也就有了继续下去的动力。”



▲支持双人合作的突击模式也乐趣多多。

Tips

在《佣兵 3D》和《启示录》的职员表中，都可以看到“Tose（东星）”这个公司的标志。作为一个以游戏外包开发为主的公司，Tose和Capcom乃至“《生化》系列”的渊源由来已久，系列中有相当一部分作品都有该公司参与开发制作，可以确认的就有《生化危机 枪下游魂》、《生化危机0》、《生化危机 佣兵 3D》和《生化危机 启示录》。由于公司的经营方针以低调为主，很多参与开发的游戏中都没有提及他们的存在，或者只提到了公司的名称而没有标出参与职员的姓名。



▲Tose公司的标志，“《生化》系列”的幕后英雄。

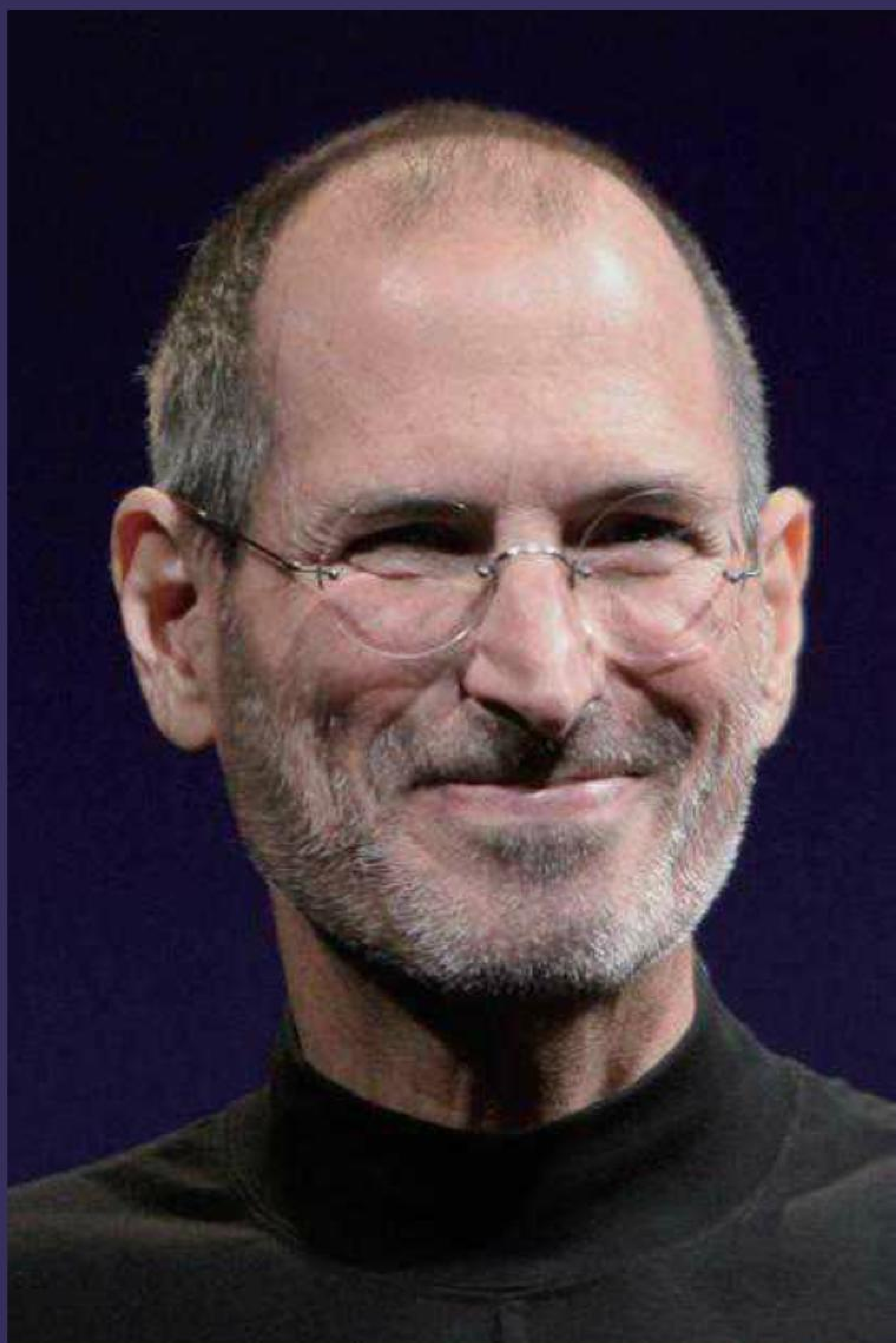
结语

“《生化危机》系列”已经渡过了将近十六年的时光，整个系列也因为在环境变迁中顺时而变才能够一直辉煌至今。随着“《生化》系列”在掌机市场中取得的可喜成绩，也许在不久的将来，无论是任天堂的3DS还是索尼的PSV，都会迎来“《生化》系列”的掌机新作。玩家要做的就是准备好手中的钞票，继续为自己痴迷的这个系列的新作买单了，而希望“《生化》系列”也能在这种良性循环中将自己的恐怖之路继续延续下去。

BIOHAZARD®
REVELATIONS

命运的轮舞曲

文 徐继刚



史蒂夫·乔布斯无疑是一个名垂青史的伟人，他的功绩并不在于发明了某种性能卓越的电子产品，而是其提倡的商品哲学完全颠覆了人们固有的消费观念，极大地推动了社会的发展。

能够和乔布斯一起聆听新时代的足音，无疑是我辈莫大的荣幸。但对于任天堂、微软和诺基亚等一些曾经耀眼夺目的品牌厂商来说却是难言的悲哀，苹果的横空出世彻底改变了电子消费产业原有的生态环境，许多昔日的一方雄主沦落到为生存而苦苦拼搏的境地，实在令人唏嘘感叹。

如果把视线停留在2008年7月间任天堂整体事业的绝顶期，我们很难想象短短三年以后，曾经的意气风发竟沦落到四面楚歌的凄凉惨淡。整个2011年间3DS命运的峰回路转，似乎预示着任天堂的未来之路终将坎坷波折……

一、效颦

2008年初，韩国总统李明博偶然接触到了任天堂的携带游戏主机NDS，很快就沉迷于一款名为《成人脑力锻炼》的游戏难以自拔，一贯勤勉公务的他甚至有次差点因此耽误出席重要国务会议。李明博曾经在接受《朝鲜日报》专访时由衷感叹：“为什么我国能够拥有三星和现代这样的著名企业，却无法诞生类似任天堂的游戏机那样令人感动的商品呢？”

拥有着独特历史价值观的大韩民国，一直以来都将一衣带水的现代化工业强国日本锁定为赶超的标杆。经过了数十年的不懈努力，三星电子在消费电子领域已经远远凌驾于索尼和松下等同行，而现代汽车在全球市场的占有率也顺利超越本田并直追丰田，然而令韩国人感到莫名沮丧的是，他们始终无法培育出类似任天堂这样特立独行的娱乐消费企业，许多韩国商界人士的心目中，任天堂才是令他们敬重的日本现代工业代言人，绝非丰田或索尼之流。彼时的任天堂正处在经营事业的空前绝顶期，无论销售额、纯利抑或股价都创造了历史新高，一家全球员工人数区区数千人的中等规模企业的利润居然远远超越了拥有20余万员工的三星电子（三星电子在2008年第



■岩田聪意气风发地公布3DS主机。

四季度还出现了5亿多美元的亏损），难怪要让人家从心底里羡慕、妒忌、恨！

仅仅时隔三年，《朝鲜日报》在第一版以“日本神话的崩溃”为醒目标题详细报道了任天堂自上市25年以来首次出现经营业绩亏损的事件，幸灾乐祸之情充溢于文字之间。自上世纪70年代上市以来，任天堂一直超然于日本国民经济的浮沉起落而独自稳步成长，前社长山内溥推行的无借金经营体制使之在金融泡沫的破碎漩涡中得以独善其身，因此任天堂股票长期以来都被视为中老年人避险投资的安全避风港，日本国民养老金投资机构曾连续十五年锁仓任天堂股票并获利极丰，即便2003年其家用主机NGC被索尼PS2大败之时亦未曾动摇其投资策略。任天堂的股价在短短三年内由最高每股7万9千日元缩水至不足七分之一，令得广大证券投资者损失惨重。这一个商界“不倒翁”的颓然倒下，无疑撕下了日本现代工业经济最后一块遮羞布，足以触动绝大多数国民的敏感神经，许多人都将任天堂遭遇的意外挫折归咎于3DS。

毫无疑问，3DS是任天堂硬件家族中一个注定命运多舛的早产儿。

就在2009年初，当NDS主机全球累计销售突破一亿台之际，任天堂社长岩田聪充满豪情地宣布了“一人一台”的未来目标，将NDS未来的普及目标锁定在三亿台这个堪称业界空前绝后的水平线。随后的现实证明，任天堂在该年秋季便全面启动了NDS后续主机的战略研发计划，3DS的推出时间比预想提前了至少一年，许多来自外部的压力促使任天堂不得不加速了产品的更新换代。时间的大幅提前导致任天堂在硬件设计方面进行了不得已的妥协，例如硬件续航时间过去一直是该社历代携带主机引以为傲的强项，而如今却成为了3DS最受争议的性能短板之一。另外，从NDS推出三个版本改良主机的进化路线可以推测，或许上下屏幕4.2寸的NDSi LL才是任天堂心目中最理想的进化形态，该社最终未能采用该屏幕规格的根源未必是基于成本采算的考量，完全可能因为裸眼3D屏幕尺寸对于电池续航时间造成的巨大影响不得已而为之，屏幕过小造成画面魄力不足也是3DS一直遭遇诟病的软肋。

很多人把任天堂自乱阵脚的根源归结于索尼PSP在日本本土意外的败局复活。PSP曾经被NDS长期压制几乎完全挤出市场，却借助了Capcom《怪物猎人 携带版》的神风重新崛起，造成了游戏史上罕见的逆转现象。根据系列主策划人辻本良三事后的媒体访谈中获悉，《怪物猎人 携带版》原本预定在NDS平台开发，然而因为NDS硬件机能过于薄弱不得已转移至PSP，结果无心插柳柳成荫。《怪物猎人》引发了足以匹敌当年《勇者斗恶龙》和《口袋妖怪》的社会现象，许多原本早已离弃PSP平台的第三方纷趋以求分一杯羹。虽然《怪物猎人》大流行出乎了所有人的预想之外，但是并未从本质上扭转NDS在全球市场的领先地位，在欧美地区依然保持着数倍于PSP的压倒性优势，真正让任天堂感到深刻危机的便是史蒂夫·乔布斯领导下的苹果。

2005年，苹果以“Purple 2”为开发代号启动了iPhone手机的开发计划，当时正值任天堂的NDS开始风行全球，iPhone诸如多点触摸等为人所称道的设计元素显然也受到了影响。不过在初代iPhone诞生的2007年，风华正茂的NDS根本感受不到任何威胁，直到2009年iPhone 3G的推出，连任天堂社长岩田聪也购入了一台并对之赞不绝口。苹果的App Store网络商店于2008年7月11日开张。到了2009年1月16日，乔布斯宣布商店的应用软件数达到1.5万种，下载量超过5.1亿次。反观NDS主机发售四年有余，当时的软件数量亦不过约3900种，全球软件销售量5亿套。虽然App Store商店提供的多为廉价或免费软件，但其迅猛的增长势头足以引起任天堂的高度警惕。岩田聪在2009年末的社内开发会议中向包括宫本茂在内的众多社员们强调：“苹果将是任天堂未来最具威胁性的潜在敌人，我们应该把主要视线从索尼等身上移开……”

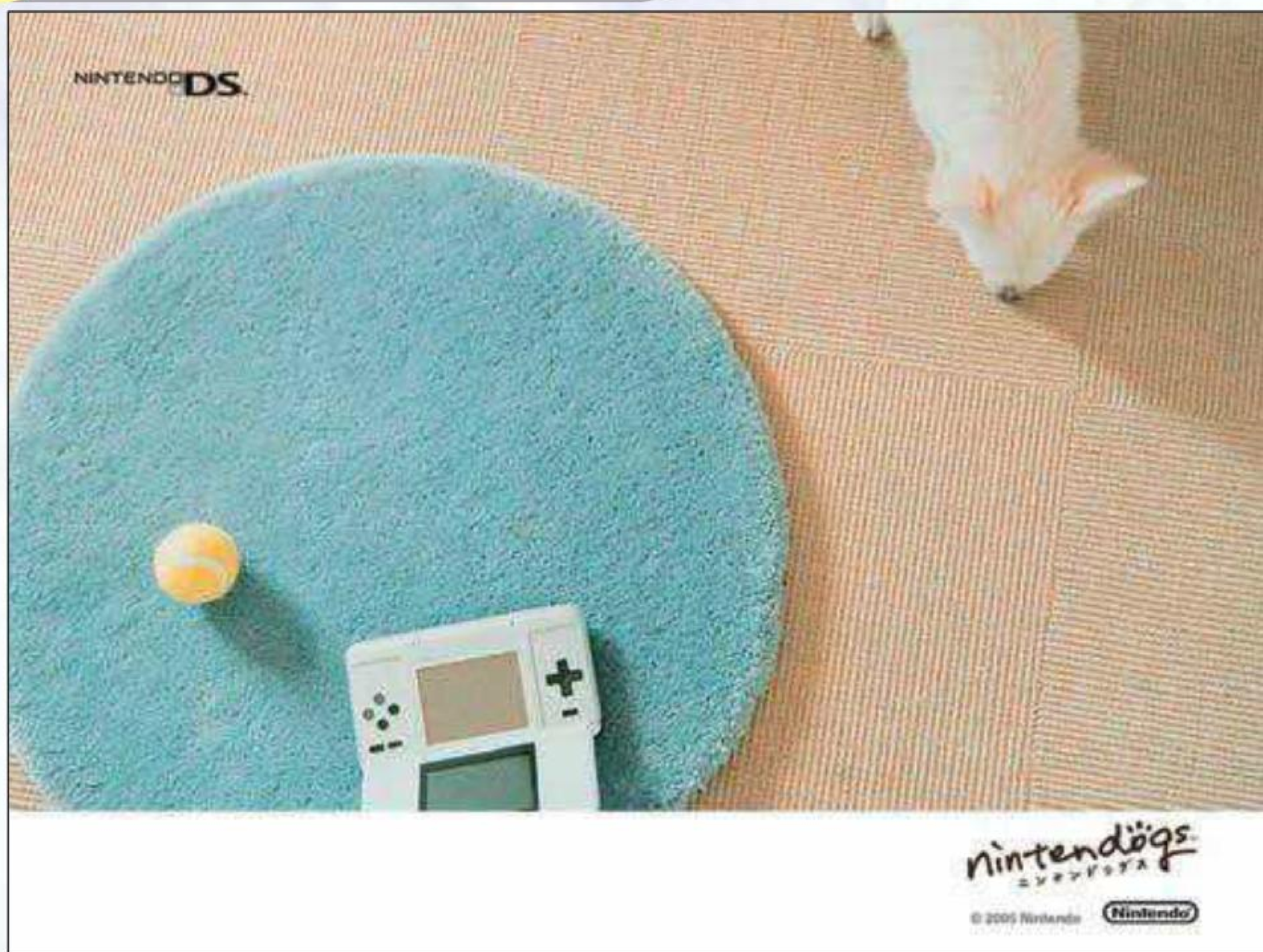
岩田聪清醒地意识到苹果的市场战略对于任天堂具有颠覆性的破坏力，远远比索尼和微软更可怕。当今TV游戏产业的经营流通体制由任天堂一手缔造，即便是索尼凭借PS和PS2雄霸天下的十年间，市场依然是按照着固有的软件开发授权权利金和零售店流通方式在运转，这也是任天堂历经起伏挫折始终能够屹立不倒的真正原因之一。App Store模式是乔布斯针对传统流通体制的积弊进行的革命性改革，彻底重组了行业的生物链。以往的软件开发授权权利金造成了TV游戏产业日益严重的寡占现象，森严的准入壁垒将许多缺乏资金力的小型开发团队拒之门外，App Store的开放模式使得即便是个人开发者也能有机会获得商业成功。App Store模式更一举解决了在库和二手这两个严重制约市场发展的传统流通弊端。以往的零售店实体销售模式存在着非常大的经营风险，无论软件厂商还是零售店都会为软件的出荷和入荷数量绞尽脑汁，出荷过多容易值崩和积压（当年导致任天堂和Square交恶的SFC《圣龙传说》出荷事件即为经典案例），出荷过少则白白错失了市场机遇（近期3DS《交响旋律 最终幻想》）。数字下载模式完全解决了出货的问题，同时也一举解决了二手游戏充斥市场的顽症。二手游戏的买卖对于软件开发商的利益造成了严重影响，当年Square等多家大手厂商曾经联手行动抵制二手游戏，但由于索尼和任天堂并不愿意得罪利益相关的零售从业者，采取了作壁上观的消极姿态，软件厂商们的行动最终不过是有始无终。

即便在硬件设计理念方面，苹果也和任天堂一贯信奉的思维方式针锋相对。任天堂在硬件设计领域的精神教父横井军平的座右铭是“过时技术的平衡思考”，意即运用业已完全成熟的技术来组合设计，以期获得趣味、成本和安全性的三位一体。乔布斯的产品设计理念却完全与之南辕北辙，iPhone为代表的苹果产品刻意追求成本限制下的性能极限，大量运用最新潮的技术为噱头，例如iPhone的铝合金外壳采用了铝板材一次切削成型技术，而iPhone 4率先采用了超高分辨率的Retina（视网膜）屏幕的显示技术等等，极尽奢华的设计工艺完全契合了当代青年追逐时尚的品味。手机和携带游戏主机相比最大的优势在于，手机可以进行短时间的更新换代，而携带主机有其固定的生命周期，两者在硬件性能追逐赛中的优劣一目了然，

App Store模式就像一剂慢性毒药，逐渐渗透进传统游戏市场的肌体。NDS能够击败PSP的重要武器是诸如《成人脑力锻炼》和《任天狗》这样的轻度游戏，采用薄利多卖的销售策略占领市场。然而从2009年夏季开始轻度游戏出现了突然退潮的现象，其根源便是苹果的iOS平台涌现了大量更为廉价甚至免费的同类游戏。任天堂著名的畅销游戏《任天狗》的销售曲线图便是最佳证明；该游戏2005～2008这四年间平均每年都保持着400万套以上的惊人销量，2009年则突然下滑到不足190万套，次年再次打了对折。Hudson著



▲iPhone的横空出世给掌机带来了新的挑战。



▲《任天狗》这样的轻度游戏为NDS的成功立下汗马功劳。

名TAB游戏“《桃太郎电铁》系列”过去一直保持着50万套左右的不俗销量，2009年推出NDS版《桃太郎电铁 东京和日本》成为了系列销量重要的分水岭，本作的累计销量仅达到了29万套，此后在各平台发售的诸部作品销量均不如预期。随着一些低成本轻度游戏逐渐开始滞销，NDS平台不再是第三方争相趋奉的金饭碗，市场发生了意想不到的逆转。

索尼负责研发PSP的技术总裁茶谷公之曾经在2005年的GDC开发者会议上指出：“NDS和PSP这两款主机，好像是两辆拥有不同等级驱动马力的赛车之间的竞赛，PSP最终会凭借其‘马力’的优势取得胜利！”虽然即便到最后PSP亦未能取得SCE前社长久多良木健期待中的胜利，但茶谷氏的言论却并非毫无价值。NDS硬件性能的先天不足确实在后期造成不良后果，《怪物猎人 携带版》失之交臂所产生的影响是任天堂和Capcom乃至意外受益者索尼都始料未及的。岩田聪在2009年4月的股东说明会上被提问到NDS的后继主机问题时进行了相当含蓄地回答：“只有当我们的软件开发人员感觉到当前的硬件已经无法发掘出更多的创意，我们才会着手进行更新换代……”实际上NDS已经处在岩田所说的硬件瓶颈阶段，开发者的创作活动越来越受到限制，甚至不得不把计划转移到PSP乃至其他平台上，次世代主机的开发迫在眉睫。

仅仅从单纯的硬件指标来看，NDS绝对不能算是一台优秀的主机，其伟大价值在于任天堂通过对触摸操作的完美诠释使得游戏的进入门槛大幅降低，成功扩大了游戏人口。然而智能手机和社交网络游戏的崛起极大冲击了传统游戏市场，任天堂必须赋予次世代主机全新的商品价值才能延续成功。为了能够获得大多数第三方厂商的支持，任天堂以前所未有的低姿态主动与之接触，积极倾听外界对于次世代主机开发的意见，承诺将提供具备足够硬件机能的开发平台。3DS最初并未计划搭载裸眼3D机能，及至2010年中市场状况急剧恶化，任天堂发现单纯的性能提升无法满足消费者的欲望，必须增加新的卖点以求突破，裸眼3D恰好是iPhone类智能手机尚未具备的功能，而3D视觉的图像表现方式也一直被社内许多开发人士视为未来发展的方向。惟一让任天堂感到不安的是，3D视觉技术业已被其竞争对手索尼在家用主机平台大力推广，只不过因其拙劣的应用推广手段始终没有进展而已，任天堂自信能够比索尼做得更为出色。

如果说当年的NDS是一款肩负开拓新市场重任的进攻型主机，3DS的侧重点或许将转为全面防御。为了抵御外部日益猛烈的市场冲击，任天堂必须进一步取悦核心玩家，势必和索尼展开更为残酷的直接竞争。权利金收益减少和软件开发费用提升导致任天堂在推出新主机后的经营利润率难以避免地大幅下降，惟一的途径就是仿效苹果模式提高硬件业务的收益率，iPhone和iPad的硬件利润将近100%，这足以让其他数码消费品厂商垂涎三尺（苹果截至2012年月手持现金流达到了980亿美元，90%以上为短短5年间所聚敛）。任天堂将3DS的标准价格定在25000日元这个被许多市场分析人士判断为非常危险的位置，岩田聪等高层人士却对此表示了乐观，即便2010年9月29日发表会公开价格后遭遇到意外冷场亦未能改变计划。任天堂高层们的自信心并非毫无依据，该社近年来一直在暗中测试消费者对于硬件价格的心理承受底线且屡试不爽。2008年10月，以18900日元价格发售了堪称3DS原型机的NDSi，事前也有许多市场人士质疑这个破天荒的高价，但是消费者似乎并不以为意，NDS主机的销售重新回归上升通道。就在3DS开发计划确立以后，任天堂再度以相同的价格推出了仅仅增大了屏幕尺寸的NDSi LL，换汤不换药的试探行动依然被市场所接受。在岩田聪的考量中；3DS作为一款硬件性能大幅提升且搭载了裸眼3D和网络连接功能的全新次世代主机，有什么理由不能卖得比NDS更昂贵呢？他似乎忘记了最为关键的一个症结，3DS并不等同于NDS，今时已然不同往日！

令所有市场人士感到不可思议的是，虽然任天堂制订了2010财务年度内（2010年4月1日～2011年3月31日）全球销售450万台3DS的计划，却平白错失了2010年末这个宝贵的黄金档期，如果3DS在该年圣诞节前后能够及时登场的话，一个月卖出400万台也未必不可能。事实上由于软硬件开发制造的连番意外延误，任天堂实在无力在年末拿出哪怕三款对应软件，只能眼睁睁地看着商机错失。2004年以来始终眷顾任天堂的幸运星似乎已经悄悄溜走了，转至2011年日元兑美元的汇率急剧飙升，25000日元折换美元一度接近了300美元，这个价格足够购买当代三大家用机的任何一款。

2月26日，3DS在日本正式发售，虽然首周销量达到了37万台，但是并未出现预期的断货现象。此后主机的软硬件销量逐步开始滑落，3.11日本大地震的突发事件进一步放大了3DS的颓势，由于灾难期间一切宣传造势活动的中断导致了人们视线的远离，许多开发中软件也宣布延期。次月，3DS在欧美发售后同样因为过于高昂的价格而遭遇冷落。到了2011年6月，3DS业务在全球范围陷入了停滞不前的困境，彻底失败的论调在业内此起彼伏……



▲25000日元的售价被许多市场分析人士判断为非常危险的位置。

二、断腕

西方资本主义现代经济学理论的缔造者凯恩斯曾经把人类的欲望归纳为“需要”和“欲求”两种，前者为人们在任何情况下都感到不可或缺的需要，后者则是指在相对意义上，能够让人感受到超越他人的优越感的特殊需求。忠实诠释了乔布斯创造思想的iPhone系列恰好就是两者的完美结合，在当今这个被称为“X时代”的科技突破时期，手机已经成为人类生活的必需品，人们越来越仰赖这个工具维系与周围世界的联络。苹果的工程师们又赋予了iPhone极尽铺陈的时尚元素，成为了潮流男女们趋之若鹜的奢侈品（或许前缀添加个“伪”字更为恰当）。综上所述，iPhone的轰动性成功原本在情理之中，充分体现了乔布斯大师对于人性透彻入微的理解能力。

3DS普及初期的滞销根源便在于软硬件无法刺激广大消费者的购买欲望。

任天堂游戏事业的缔造者山内溥早年曾经发表过许多不合时宜的奇谈怪论，但依然无法掩盖其对电子游戏产业的真知灼见，若干金科玉律至今依然令人由衷赞佩：“游戏主机并不是生活必需品，如果不能让人们在第一时间内感受到乐趣，这样的商品显然毫无存在价值！”

携带游戏主机并不是生活的必需品，PS之父久多良木健曾试图赋予PSP多媒体娱乐终端的元素以打破藩篱，然而伟大的构想却因为愚蠢的实施行动而挫败。任天堂的携带游戏主机始终坚持单纯游戏路线，NDSi不过是浅尝辄止的试探性行动。对于电子娱乐产品来说，提升商品的含金量并不在于硬件本身，而是在于该商品所能提供的“内容”。正如iPhone的硬件指标在众多智能手机中早已不是一枝独秀，牢固维系其品牌价值的正是App Store虚拟商店中陈列的数十万种应用软件。根据艾媒咨询（Iimedia Research）发布的研究报告显示；截至2011年3月末，苹果App Store商店拥有35万款应用软件、Google主导的Android拥有25万款软件，如此庞大的内容服务才是推动智能手机迅速普及的引擎。与此同时，3DS到该年3月末时仅有17款专用软件，即便兼容了NDS过去的所有财富，其软件库也仅有可怜的不足5000款游戏。

更为要命的是，作为硬件主要卖点的裸眼3D并没有让广大消费者在第一时间产生兴趣。跟当年NDS的双屏和触摸都是突破性的硬件设计构想不同，任天堂并不是3D视觉技术的先行者，在外界看来不过是捡起索尼业已玩烂（确实玩得很烂）的把戏重新进行包装而已。索尼是一家由众多平庸自私的商业官僚领导的优秀技术者集团，该社的开发人员至今依然保持着卓越的技术洞察力。例如体感操作和3D视觉技术最早都萌芽于索尼，但最终都由于拙劣而可笑的市场运营手段而花落他家。然而索尼在PS3平台着力推广3D视觉技术多年但并未有任何建树，几乎没有什么消费者为了3D而购入PS3，无论索尼还是第三方都对该技术的市场前景表示悲观。采用Autostereoscopy显示技术的3DS从多方面都显示了任天堂对于索尼的无情嘲弄和自信心，在2010年3月23日的首度发表会上，任天堂以“完全不用戴眼镜的3D”为宣传口号，确实获得了在场从业人士的一致好评。然而裸眼3D技术存在着巨大的宣传推广障碍，过去的双屏和触摸能够迅速简单地让消费者体会到商品魅力，而3D视觉技术除了亲身体验以外无法通过纸媒体等传统宣传手段加以炒作。更由于广大消费者对于裸眼3D技术的隔膜，一时间来自竞争对手方关于“长期观看裸眼3D会致盲”的荒诞谣言此起彼伏。裸眼3D是任天堂继当年VB后又一次大胆使用非成熟技术的冒险行动，任天堂采用的第一代夏普非广角裸眼3D屏幕存在着一定的技术缺陷，除了玩家本人能够清楚看到3D效果以外，身边的旁人却只能看到模糊刺眼的重影，这对于口耳相传的滚动式市场宣传效应也造成了相当负面的影响。

即便如笔者这样的资深任天堂爱好者，在面对杂志上刊登的《塞尔达传说 时之笛3D》的宣传图片时，亦曾经犹豫是否为一款反复通关多遍的老游戏的画面强化版掏腰包。直至入手以后才惊喜发觉搭载了3D视觉技术后的重制版犹如涅槃重生，赋予了一款陈年旧作全新的游戏体验。毫不夸张地说，《塞尔达传说 时之笛3D》是近年来罕见的复刻经典诚意佳作，远非近期高清平台一些HD冷饭可比（笔者特注：以上非广告时段）。

2011年是索尼PSP软件大丰收的一年。借助去年圣诞节《MHP3》爆发热卖的东风，PSP在日本本土的软硬件销售都呈现出前所未有的旺盛态势，虽然任天堂对第三方积极拉拢劝诱，但对PSP正甘之如饴的广大第三方焉能甘心其成长势头被3DS所压制。年轻气盛的Imageepoch社长御影良卫在“JRPG胜利宣言”发表会后毫无掩饰地对媒体表示，2011年将属于PSP主机，许多第三方可能要到2012年才会投入3DS开发。3DS发售之后的数月间后续软件乏力，而另一方的PSP却是大作叠出，完全呈现出不对称的竞争态势，最低迷时期3DS的周间硬件销量仅有PSP的三分之一。很多人将3DS在欧美低迷的原因归咎于智能手机的普及，诚然如斯，但是根本原因还是由于定价过高和商品宣传不力。北美地区一向有着世代更替缓慢的市场特征，NOA（北美任天堂）总裁雷吉事后总结称：“由于名字过于相似，许多缺乏讯息来源的消费者错将3DS当作类似诸如NDSi这样的一个NDS改良型号，未来任天堂在为WiiU最终定名时也会吸取这样的教训！”来自权威调查机构NPD的数据清晰显示；3DS在北美发售后的三个月里，NDS的销量几乎未曾受到任何影响，相反3DS由于缺乏有力软件销售不断下滑，市场丝毫没有出现任天堂期望中的世代更替迹象。

整个2011年上半年，任天堂可谓厄运连连。股票市值不断缩水，业内外一片看空之声，甚至有股东在例行股东说明会上强烈要求任天堂放弃只为自有硬件平台开发游戏的一贯立场，全面进军智能手机和社交游戏网络。原本在三年多以前还被公认为比肩卡洛斯·戈恩（注：使日产汽车从破产边缘起死回生的商界奇人）的商业天才岩田聪一转沦为了千夫所指的经营庸手，其所承受的压力可想而知。然而在3DS长达四个月的梦游时段，任天堂似乎陷入了长考之中，并没有仓促采取任何挽救行动，以至于有许多猜测这家游戏老铺已黔驴技穷。

2011年7月28日，任天堂终于做出了一个将被载入游戏史册的痛苦决定。

岩田聪在当日午后举行的记者招待会上正式宣布：为了让3DS重新回归应有的普及轨道，将该主机的标准价格大幅下调至15000日元（169.99美元）。另外为了补偿之前购买主机玩家的损失，任天堂还推出了名为大使计划（Ambassador Program）的补偿方案。3DS的打折幅度超过了40%，在电子游戏史上足以堪称空前绝后。岩田聪在记者会上表示由于3DS的价格变更，任天堂2011财务年度的经营业绩将由原先预测的纯利800亿日元急转为200亿日元赤字，这也是该社公开上市27年来首度出现财年亏损。连任天堂这样一家TV游戏产业标杆式超优秀企业也出现了亏损，在日本国内立即引发了轩然大波，德意志证券次日将任天堂股票评级由原先的“持有”下调为“卖出”，该券商发言人宣称传统游戏产业的盈利模式已然遭遇严峻挑战，预言任天堂很难再回归昔日的高速成长景况。

3DS降价第一周的销量几乎和当初首发完全持平，许多久已沉沦的软件重新浮出排行榜水面，此后即便在连续四周只发售了一款新游戏的绝对空窗期，主机依然保持着每周7万台以上高



水准销量。由于缺乏救场的对应软件，3DS游戏在销售榜TOP30几乎踪影难觅，然而硬件销量却周周蝉联冠军宝座，如此罕见的硬件“空卖”现象也堪称业界难得的奇景。壮士断腕般地激烈行动让人们真切感觉到任天堂这个洪荒巨兽已被逼到了悬崖边缘，惟有放手一搏才可能有所作为，大家都急切地期待着该社的下一步行动。

9月13日，任天堂给玩家们带来的惊喜远远超过了所有人的心理预期。在名为“Nintendo 3DS Conference 2011”的发表会上，任天堂宣布《超级马里奥 3D大陆》和《马里奥赛车7》两款本社超级大作将于年末商战接踵推出，此外还一口气发表了十余款重量级的第三方大作，其中最令人震惊的便是Capcom的“《怪物猎人》系列”。虽然之前媒体已经披露了3DS版《怪物猎人3 G》开发中的报道，但Capcom在发表会上进一步发表了完全新作《怪物猎人4》，其鼎力支持之心昭然若揭。

这样一款足以左右市场的第三方超大作的归属权确立，胜利的天平终于完全倒向了任天堂一侧！

无须再多费笔墨去描绘2011年末那场让任天堂重新挣回颜面的成功商战，我们应该认真审视一下任天堂和Capcom两者密约背后的玄机所在。关于Capcom和索尼的恩怨纠葛业界一直流传着多种版本说法，其中不乏迹近演义体的不羁之说。其中一种主流说法是索尼当年在举办PS全球销量突破1000万台盛大庆功宴时，为PS制作了首款百万大作《生化危机》的Capcom社长辻本宪三被安排在非常不显眼的席位，而装饰Capcom商标的祝仪蛋糕也比Namco和Square等索系铁杆厂商小了一号，宪三遂深恨之，一直图谋报复途径，多次明里暗里力挺索尼的商业竞争对手。不过笔者手头恰好收藏着一本当年全面报道PS千万台庆典的《FAMICOM通信》（日刊《FAMI通》前身），报道图片显示辻本宪三的席位被安排在时任CESA会长的Konami社长上月景正和Namco社长中村雅哉两位业界巨头中间，可谓极尽尊崇。至于蛋糕规格之说更有些荒诞不经，如果宪三仅有为微末小节便积年衔恨的胸襟，想来Capcom也不可能由一家街头杂货店发展至如今的规模。笔者比较倾向于另一种说法：由于同为关西厂商且数十年亲密合作的缘故，任天堂一直对Capcom眷顾有加。据说Capcom在2003年因为爆炒房地产失败后出现巨额亏空，山内溥以私人名义向辻本家族提供了资金援助，甚至还婉拒了宪三以部分股权抵押的提议。从种种现实足以证明，辻本父子三人对于任天堂表现出毫不掩饰的好感，因此当年的及时援手之说具有相当可信度。辻本春弘继任社长以后，排挤了原先亲索尼的开发本部长稻船敬二，积极强化与任天堂的合作关系。为了弥补“《怪物猎人 携带版》系列”在PSP大卖的“无心之失”，辻本春弘毅然拍板将稻船主导时期确定于PS3平台发售的《怪物猎人3》移籍至Wii。3DS版《怪物猎人》的计划很可能在当初Capcom和任天堂就Wii版《怪物猎人3》达成密约时便已确立，以《怪物猎人3 G》的完成度可以推测，该软件的开发周期至少超过一年半。

辻本春弘于2010年新春在《FAMI通》上发表



▲《MH3G》同捆版3DS套装成为许多猎人玩家的选择。

了一席耐人寻味的谈话：“今后Capcom在为游戏选择开发平台时将更多考虑硬件的适应性，而不会再一味以装机量多少来取舍……”当时许多人将之理解为反省把过多开发资源投入了NDS平台，现在看来其言外之意恰恰相反，正暗示了携带版《怪物猎人》未来转换平台的可能性。

撇开个人感情的因素，实力也是Capcom在任天堂和索尼两强间始终有所偏倚的关键。任天堂是全球最有实力的软件发行商，最辉煌时曾独占TV游戏市场近三分之一的份额，NDS普及初期的巨大成功完全是凭借一己之力抗衡全体第三方厂商，任社对于TV游戏产业的执著和掌控力给辻本父子留下了深刻印象。权衡两方的综合实力，Capcom深信任天堂一侧的赢面极大，更重要的是该社急切需要借助任天堂强大的市场运作能力进一步拓展海外市场，例如Wii版《怪物猎人3》借助任社的广告平台便在欧美取得预期的成功。另外为了保持技术力的领先，通过鼎力支持3DS也能第一时间获得WiiU的核心技术支援，以期在次世代家用主机竞争来临之前成功卡位。这是一场合作双赢的密谋，其中的利益攸关更胜于感情因素。

曾经不止一个人询问过笔者：难道3DS必须一次折价10000日元才能起死回生？如果降价5000日元结果又会怎样？！

3DS宣布降价的前夜，软硬件销量都进入了危险的下降通道，从长达四个月尴尬的软件荒不难看出有相当数量的第三方厂商已经停止或放缓了参入步伐，任天堂承受着来自第三方的巨大压力，其中最大的变数便是Capcom。按照3DS当时的普及速度，进入年末时销量最多不过130万台，预定届时登场的《怪物猎人3 G》将因装机量不足遭遇惨败，这是双方都不愿意看到的结果。当时从日美欧三大娱乐消费市场都呈现NDS销量依然高于3DS的状况，充分证明3DS的定价并未得到原NDS用户的广泛认可，无法进入了任天堂急切期待的世代更替循环。从战略角度上来看，如果3DS不能在年末索尼PSV上市前完全确立竞争优势，未来很可能陷入无休止的泥沼缠战，任天堂并不愿意在携带游戏领域和索尼过多纠缠，此来必然会影响到其2012年旗舰商品WiiU的上市计划。事实上如果当时任天堂没有及时应对，未来所产生的连锁反应，足以造成致命的危险。

15000日元是一个过去被1.4亿NDS消费用户认同的合理定价，任天堂为了顺利推动硬件世代更替，采用了比苹果iOS系列停产旧款主推新款的策略远为激烈的断腕战术。如此大幅度的降价本身就起到了非常有效的广告宣传效应，既然是相同的价格，消费者有什么理由不放弃NDS转而选择性能远为强劲的3DS呢？对于那些新规消费者来说，3DS的价格一下子降到了心理底线，“买得划算”也敦促他们尽早购入主机！

用如此激烈的手段来赢得市场，对于任天堂经营层来说显然没有大肆庆贺的闲心雅致。相反的，这个惨痛的教训对于岩田聡来说是永远难忘的。

无论怎样出色的商品，都应该有其合理的市场定位，任天堂就是那个游戏的任天堂，不是苹果或者其他什么……



三、神去的时代



什么算是成功？或许对于蝇营狗苟的一些人来说，能够守住自己的一亩三分地便算得上是“成功”了。

什么算是失败？对于一些胸怀壮志的人来说，即便依然处在巅峰浪尖，如果无法再更上层楼，对于他们来说也是无法容忍的失败。

从FC萌芽期500%的利润率到本世代不到8%的平均利润率，传统游戏产业已经被视为日薄西山的夕阳产业。用了14个月销售了1700万台的3DS到底算是成功还是失败？如果说是成功的话，那只是和时下正灰头土脸的PSV相比。如果说是失败？绝大多数人都断言3DS已经不可能再复制NDS当初的辉煌，至少没有任何征兆显示3DS能够在发售第二年在日本本土达到NDS当初830万台的超常普及速度。许多分析师不看好3DS的原因在于，任天堂至今没有在该主机上开拓出全新的盈利模式。过去的道路已经日益崎岖，新的成长途径遥遥无期，即便《新·光之神话》能够获得匹敌“《怪物猎人》系列”的商业成功，传统掌机游戏市场的衰退命运也不是一两款超大作可以挽救的。

机遇往往就存在于挑战之中。电子商务优化平台Mobify首席执行官撰文表示；苹果虚拟应用商店App Store开张至今总营收达到了57.1亿美元，其中回馈给研发者的收入约40亿美元，实际对于开发者的经济贡献率仅为1%。另截止2012年3月的统计，App Store的下载流量突破了250亿次，其中约75%下载内容为游戏，而开发者的主要收益来源为免费游戏中虚拟商品的销售收入。这些看似惊人的天文数字背后隐藏着许多耐人寻味的东西。岩田聪一直提倡扩大游戏人口的口号，智能手机在这方面做出的贡献显然更大，数百亿的下载量中孕育了海量潜在消费用户，如果能善加引导形成反向流动的话，对于传统游戏产业将产生比当初NDS全盛时期更为惊人的飞跃成长。另外方面，就像号称下载量5亿次的《愤怒的小鸟》实际收益还比不上目前销量600万出头的《超级马里奥 3D大陆》那样，App Store的利润分配模式并非毫无瑕疵，至今为止真正获利的开发者屈指可数。任天堂的当务之急便是改善流通环境、创造全新利润增长点。从近期的一些连续动作来看，任天堂已经开始尝试借鉴其他平台的成功经验，譬如开放付费DLC和增加社交娱乐窗口等等。不过对于任天堂来说，目前最棘手的课题还是商品流通，数字化应用的时代已经全面来临，居然还有发行商在为商品积压或断货而烦恼，实在不可思议。

和山内溥本人的性格相近，任天堂对于游戏事业始终保持着执著不渝的热情，其发展历程中多次曾经尝试跨越行业的门槛扩大经营，甚至在苹果推出iPhone的10年前就计划发售Gameboy手机，最终却白白错失了良机。山内溥曾经如此坦诚地表白：“我们并非不想扩大自身的经营规模，但是总是害怕涉足不熟悉的领域而因此走上弯路，会对我们擅长的领域造成损害，所以还不如专心去做好自己的东西吧……”任天堂的谨小慎微注定其不能成为苹果这样的时代象征型伟大企业，我们无法想象如果当年史蒂夫·乔布斯始终纠结于日暮西山的电脑行业，未涉足过去从未打过交道的音频播放和智能手机等全新领域，现在的苹果或许不过是一家平庸的中型IT企业而已。然而，正因为任天堂的术有专攻，才奠定其在传统游戏领域无可匹敌的王者地位。任天堂目前正面临着前所未有的竞争压力，这是一场跨行业的超级战争，其面对的对手远比索尼和微软更为可怕。岩田聪在近期表示；任天堂未来将充分活用超过110亿美元的流动现金资产，不排除进行大规模的收购和投资。任天堂正在防御和突破之间寻找一个最佳的战略平衡点，不贸然扩大经营范畴，集中力量防守反击，或许是当前最佳的选择。对于广大游戏玩家来说，我们当然期望“任天堂”这个品牌始终与电子游戏紧密挂钩，设若未来摇身一变成为销售健身器材的“任天堂”，即便其经营风生水起，亦绝非大众之福。

3DS无疑是一款非常优秀的携带游戏主机，毫不夸张地说，应该算是任天堂至今为止综合指标最出色的掌机。然而作为一款携带游戏主机市场的王者主机，3DS依然肩负着太多不可承荷之重，需要进一步改进和完善。任天堂对于3DS进行的改进将会是外科手术式的，该社会选择一个合理的时机投入市场，以期取得最佳的市场效应（近期从国内某血汗代工工厂传出的消息称3DS的第二版已进入开模试生产状态，据说内外部设计变动非常大）。从目前的战略布局来看，任天堂下半年的重心在于WiiU的上市，并不希望消费者把目光过多关注在3DS，3DS进化版的最合理推出时机应该是2013年夏季。当然，计划总是随着时局的变化而随时改变，许多事情并不因为个人意志而改变。

幸或不幸，我们正处在一个重要的时代节点，任天堂乃至索尼等曾经的IT巨人们正在为维系自身的存在感而努力奋斗，胜负殊所难言。

曾经有过这样的梦想。期望有朝一日，身边无论男女老少都能毫无隔膜的热爱上电子游戏。然而当我们目睹着身边的人们都拿着智能手机聚精会神地玩着千篇一律的游戏时，这难道真是当初所期待的景象吗？



文 胧月

3DS一周年大事记
——从坎坷到辉煌

自去年2月26日3DS在日本正式发售起至今，时间大约一年零一个月。这一年里发生的诸多大事足可弄成一部演义，从初始的高歌猛进，到软件匮乏带来的沉沦低谷，再到东京游戏展前的一系列促销活动和宣传攻势，接着在年底商战如火如荼地恢复了昔日风采，并一直将优势保留至今。3DS作为次世代掌机的领跑者和暂时的领先方，其表现无疑是令游戏迷们满意的。玩家欣喜地发现，该平台的游戏类型相比其前辈NDS进一步拓宽，且后续大作毫无停滞之势，令万千3DS玩家信心十足。当然，今日的辉煌并不代表远方一定没有暗礁，任天堂作为第一方尤其不能松懈。纵观3DS一年来的足迹，也有踉跄坎坷，便让我们来回顾一番吧。

老让新，大让小

2011年2月26日 3DS在日本首发

传统游戏界的日本处于很尴尬的位置，其一方面是世界两大第一方厂商——任天堂和索尼的发祥地，另一方面却连年被市场萎缩的顽疾所困扰。不少日本游戏制作人要么公开表示失去信心，要么闷声大发财地悄悄推出着披着日式游戏外壳的欧美向游戏，削尖脑袋往外挤。（当然EA、Take-Two等大鳄均表示压力不大。）话虽如此，谁也不愿失去日本这个市场，硬件商尤甚。对于任天堂和索尼而言，日本的市场份额再小，占领它都具有除经济价值以外的象征意义。一改NDS优先推出美版的先例，这次任天堂将3DS的第一个战场选在本土，并几乎停止了对NDS的一切促销行为，专攻新市场。让我们来看看3DS的起点：售价2万5000日元，当时还在襁褓中的PSV尽管售价尚未公布，但这个价格委实不低；首发游戏包括《任天狗+猫》、《雷顿教授与



奇迹假面》、《山脊赛车3D》、《胜利十一人3D足球》、《超级街头霸王Ⅳ 3D》、《战国无双 编年史》、《飞跃！泡泡龙3D》、《巨龙之战3D》，其中真正能在掌机上玩转的大作，无非只有前面两款。相比NDS首发时《马里奥》、《口袋妖怪》齐上阵，任天堂本家只拿出一个游戏，而且还不算自家的王牌系列。不少玩家抱怨或惋惜道："老任何不在初期砸上《马里奥》或《马车》？"

对NDS和Wii有所了解的读者应该知道，这两台硬件虽然在全盛期无出其右者，但通病是第一方过强的软件阵营将第三方挤得没有容身之处，只有Square Enix、Level-5等少数厂商活得尚算滋润，由此被人挖苦成"三坟机"。（也因此，大量软件商宁可去装机量只有NDS一半的PSP上去开发游戏。）任天堂的思路很明确，那就是"给第三方让路"，刻意保留了本社对首发游戏的投入量。这一思路当然好，不过也引发了日后不小的麻烦……



水管工来袭，"绿帽王"再临

2011年3月2日 岩田聪在GDC2011发表基调演讲



3DS首发后不到一周，2011年的游戏者开发大会在美国旧金山召开，任天堂社长岩田聪在会上宣布：3DS版"《超级马里奥》系列"的新作已投入开发，名作《塞尔达传说 时之笛》也将被重制到3DS上，并将在当年的6月份于北美地区发售。《马里奥》在任天堂的任何一部主机上都是镇山之宝，尤其是2D横版的《马里奥》作品，以其精美的画面、出色的关卡设计和男女老少通杀的无比亲和力，每每创下千万级销量。然而这次为了凸显3DS的硬件特性，任天堂决定先制作一款完全原创的3D玩法《马里奥》，系统秉承《马里奥64》以及家用机上的"《银河》系列"。本作日后的表现当然也不负众望，不仅拉动了3DS的本体销量，更为广大第三方示范了"如何发挥3D性能"。



不稳的延期与中止

2011年3月11日 日本东北地方太平洋近海地震
2011年3月15日～23日 诸多游戏宣布延期，Capcom游戏体验会中止

"3.11"的大地震对日本游戏界造成极大冲击。相比落户于东京并在东日本到处建厂的索尼，位于京都的任天堂损失较小。然而地震对民众的影响不可忽视，这时走错一步棋，不仅会导致软硬件销量下滑，更有可能对公司的品牌形象造成损害。一时间各大游戏厂商们纷纷捐款，Irem更无限期中止了灾难题材游戏《绝体绝命都市4》的开发。4天后的3月15日，任天堂宣布3DS游戏《钢铁潜水员》延期；紧接着，Koei Tecmo Games和NBGI分别宣布《死或生 次元》和《海贼王 无限航路SP》延期，而Capcom原定于3月29日召开的"3DS×Capcom特别体验会"亦宣布停办，《生化危机 启示录》以及当时尚未取消发售计划的《洛克人DASH3》无缘与玩家见面。这场地震对任天堂在日本地区的营业造成了不小的负面影响，首发气势对于一款主机而言至关重要，这时任天堂必须被迫放低姿态，迎合疮痍的日本。



▲Capcom官网发表的中止"3DS×Capcom特别体验会"声明。

逐鹿异疆

2011年3月25日 欧版3DS发售
2011年3月27日 美版3DS发售
2011年3月31日 澳版3DS发售

在日版发售一个月后，3DS开始前往欧美澳三洲大展拳脚。在间隔如此之短的时间段内同时铺货，足见任天堂准备之充足。此外，韩版也于一个月后的4月28日推出。3DS的首发也由此分为三波进行。

初见战果

2011年4月25日 3DS销量达361万台，软件销售943万套

任天堂于本日发表2011年3月期的财报，尽管销售额和利润相比2010年均有大幅缩减，但3DS在两个月内便在全球卖出361万台，同时软硬比大约为3：1，其中有两款软件的销量超过百万。任天堂同时表示，本社将继续团结好第三方软件商，持续为3DS注入新的软件，令3DS能对应更为广阔的用户群。同时，任



天堂也暗示了3DS日后的升级目标，将会广泛地利用网络功能贩卖3DS专用软件，并通过e商店发布游戏的宣传片和体验版。此外，任天堂还确定了下一步需要面对的课题——即如何创造出让3DS玩家和周围尚未购买掌机的人群轻松互动的环境，以及通过邂逅通信和无意识通信两项功能，令不喜欢主动发送情报的玩家也能积极与他人发生联系。

无论家用或掌机，任天堂的硬件性能罕有高于对手的，这是不争的事实，也成为部分玩家口中所谓的“硬伤”，不过任天堂也一向擅长通过“机师补正”打赢一场场看似逆风的硬仗。游戏的多人化和交流化已经是无可阻挡的趋势，即便是在硬件构成相当保守的NDS和PSP，也创造出《马里奥赛车》和《怪物猎人》的联机神话。任天堂的网络尽管为人诟病，但对网络功能的重视丝毫不亚于竞争对手。任天堂的e商店中放出的原创下载游戏接近60款，价格一般控制在1000日元以下。反观PSN尽管也有大量下载版游戏，要么价格高昂，要么是老游戏的模拟器或超廉价版，诚意上大打折扣。这里无意通过任天堂来批评索尼，只可惜后者明明有着丰富的网络经验和更开放的硬件架构，却各方面有心无力，3DS的领跑绝非仅仅因为一两个顶级品牌的转移，称之为“全面胜出”亦不为过。

国民女友换豪宅

2011年5月12日 Konami宣布《新·深爱》登陆3DS

仅从销量上说，“《深爱》系列”并不是《雷电十一人》那样的一线百万级作品，甚至一些知名系列的外传也比它卖得好得多，但《深爱》的意义在于其掀起的“国民女友”社会现象，堪称“新时代的《心跳回忆》”。充满创意的游戏系统，加上模糊了现实与虚拟世界的超高黏着度，让日本玩家（甚至我们）的身边涌现出一批批的痴心男友。他们带着屏幕中的女友四处旅游，准时在2·14买回玫瑰、生日买回蛋糕，每每用相机记录下自己和心爱女友的甜蜜一刻，就引发起网上和身边朋友的侧目——这无疑是Konami和任天堂所乐意看到的。话转前文，“如何创造出让3DS玩家和周围尚未购买掌机的人群轻松互动的环境”，《深爱》便提供了一个良好的例子。本作当时宣布将于该年秋季发售，但却因为进度原因而延期到2012年的情人节。

网络服务的新页

2011年6月7日 Ver.2.0.0-2J系统更新



“Ver.2.0.0-2J”是3DS的第四个系统版本，升级内容的丰富程度空前。（接下来的大升级是半年后的Ver.3.0.0-5J。）这次升级的最大意义就是追加了“任天堂e商店”和网页浏览器，3DS变成玩家可以直接跟厂商交流的媒介。第一批公布的下载游戏有《ARC风格 足球！！》、《奥赛罗3D》、《3D打砖块》、《神秘P.I. 消失的影片》、《Nikoli的谜题 数独》、《落井下石》、《3D经典系列 铁板阵》和《3D经典系列 越野摩托车》，这其中除了两款《3D经典系列》外，其余均为成本低、售价低的原创作品。玩家还可以用400日元购买若干GB模拟器游戏，包括《洛克人 世界》、《星之卡比》、《超级马里奥大陆》等6作。

另外，无意识通信方面追加了让3DS自动接收免费软件和游戏体验版的功能，新系统还支持将NDSi/NDSi LL的部分数据单向转移到同用户的3DS上。能转移的数据包括DSi Ware（仅支持剪切式转移）、照片和音频数据（支持复制式转移）和Wi-Fi用户情报（仅支持剪切式转移），帮助玩家节约重复购买资源。

迷雾中的新伙伴

2011年6月8日 任天堂次世代家用机Wii U公布

美国本地时间6月8日是2011年E3展的开幕日，任天堂在这一天公布了其Wii的后续机种Wii U。尽管这看上去跟3DS并没有直接关系，但Wii U的机能演示给人“亦家用亦掌机”的新奇感觉。令大家感兴趣的是，任天堂宣称Wii U可以跟3DS实现全方位的联动。所以尽管尚无耀眼大作，Wii U依然以上代王者继承者的形象和与3DS的密切关系而备受关注。



第一方大作群发力

2011年6月8日 任天堂公布3DS多款第一方大作

从2月底～6月初这3个月的时间内，任天堂已经为第三方创立了良好的呼吸空间，本社游戏除了《任天狗+猫》和《塞尔达传说 时之笛 3D》外，





并没有拿出其他一线品牌来争夺软件市场。谁都明白，强大的第一方软件绝不会成为软肋。日本谚语中有一句“鬼配上金棒”，比喻如虎添翼，任天堂是时候从耳朵里将绣花针大小的金棒提出来，变成趁手的武器去大杀四方了。本次E3宣传的第一方大作除了之前已经确定的《超级马里奥3D大陆》和《塞尔达传说 时之笛 3D》外，还新公布了《马里奥赛车7》、《星际火狐64 3D》、《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》、《路易的鬼屋2》（部分名称于日后才确定）。

和免费下载的《口袋妖怪3D图鉴》，这些游戏均为名作的复刻或续作，且从当时的影像上看素质相当不凡。第三方软件大厂诸如NBGI、Capcom、Konami也展出了他们的《铁拳》、《生化危机》、《潜龙谍影》等知名品牌的3DS作品，3DS俨然“所有的传统游戏都聚集于此”的霸主姿态。





不稳因素

2011年6月8日 PSV确认正式命名&售价公布

3DS从发售之日到E3的这段时间内并非一番风顺，由于缺乏游戏支持，周销量统计甚至多次被PSP打压。索尼当时暂名为“NGP”的次世代掌机同样蠢蠢欲动，在E3上必然会有大动作。好在受制于PSP的索尼并没有公布过多的震撼消息，只确定了NGP的正式名称为“PlayStation Vita”，简称“PSV”。同期公布的游戏还有《小小大星球》、《街头霸王对铁拳》等，严格来说这些并非能拉动硬件销量的一线品牌，但PSV相比3DS的胜出之处在于其低廉的售价——Wi-Fi版24980日元，3G版29980日元。也就是说，如果玩家不挑剔3G服务，可以用比3DS更为低廉的价格购入PSV。尽管不会有人真正去在意这20日元的价格差，但这一象征性的数字表示，玩家可以用更低廉的价格买到一台硬件性能比3DS更棒的掌机，这对3DS的领跑地位不啻是一个重要威胁，也为日后3DS降价埋下了伏笔。



爷不伺候了

2011年7月19日 Capcom宣布中止开发《洛克人 DASH3》

《洛克人 DASH3》是之前公布的一款RPG游戏，Capcom对本作的宣传一度如火如荼，不仅征集玩家的意见和绘图，还一度大张旗鼓地举办试玩会（虽因地震而取消），接着又宣布将在任天堂e商店上发布付费试玩版。然而在7月19日，该社却又宣布“现阶段因各方面条件不满足，所以中止游戏的开发”，不禁令人大跌眼镜，地震已经过去很久了喂！



别有内幕的延期

2011年7月25日 《超级口袋妖怪大乱斗》宣布延期



原定于当年7月28日发售的《超级口袋妖怪大乱斗》是《口袋妖怪》的外传ACT，然而就在发售的前三天，Pokemon突然宣布游戏将延期到8月11日发售。好在这段时间并不长，玩家并没有沸反盈天地抱怨。至于延期的理由倒不是玩家看烂了的“为提高游戏品质”，而是“因为各种情况”。只是当时外界没人意识到，这个所谓的“情况”有多么严重。

转折的中点

2011年7月28日 任天堂宣布3DS将在8月11日降价1万日元

Wi-Fi版PSV那24980日元的售价始终令任天堂如坐针毡，《塞尔达传说 时之笛 3D》尽管取得了一定成绩，却并没有带着3DS“飞”起来。水波不兴的销售数字，伴随的是股价的下跌和任天堂高层的降薪，到了该决断的时候了。客观来说，2万5000日元的定价相对于3DS的量产成本而言的确过高，这虽然已将研发成本排除在外，但3DS的确有明显的降价空间，具体降多少，得看任天堂的魄力，最终，这个数字是：“1万日元。”

1万日元是什么概念？这意味着在汇率高涨的那段时期，我们足够用它去买一台成色还算不错的二手PSP或NDSi，PSV构筑起的价格优势瞬间被打破，主动权再度回到任天堂手中。不过任天堂需要面对的棘手问题，就是如何去安抚那些高价购入3DS的老一批用户。为此，任天堂宣布，在8月10日前以2万5000日元高价购买3DS的用户，每个人都可免费下载FC和GBA上的各10个游戏，其中包括《超级马里奥兄弟》、《大金刚JR.》、《塞尔达传说》、《马里奥赛车 Advance》、《马里奥对大金刚》、《瓦里奥制造》等耳熟能详的作品，平均每个游戏合500日元。虽然有强卖之嫌的此举未能获得所有玩家的谅解，但好歹算差强人意，重要的是，3DS的销售现状将随着8月11日的到来而焕然一新。

▶7月14日发售的红色3DS。

迁徙的巨龙

2011年9月13日 《怪物猎人3 G》公布发售日&《怪物猎人4》登陆3DS





“《怪物猎人》系列”诞生自PS2，发迹于PSP，Wii上尽管也出现过一款《MH3》，但销量并不算理想，谁都坚定地以为，至少在掌机领域，Capcom和索尼的蜜月期会持续下去——任天堂2011年秋季发布会却打破了众人的想法。

5天前，Capcom闪电宣布《怪物猎人3》的强化版《怪物猎人3 G》将强势登陆3DS，引起索系任系两派拥趸的激烈争议。部分偏激的玩家认为，《MH》和《MHP》是根本迥异的两个系列，推论出《MH3G》不会对市场产生影响，更不会对索尼的业务产生冲击。诚然，“《携带版》系列”的确与系列以数字编号的正统作品有着明显的区别，但是掌机猎人并不在意自己玩到的是不是《携带版》续作，他们只想和家人朋友快乐地联机，过任务刷素材，享受互动交流的乐趣，《MH3G》很明显地能做到这一点。玩家并不在乎手里的掌机姓索姓任（至少日本玩家是这样），也不排斥在陆战之余下到海里砍砍强化版的水兽，至于老朋友水龙的回归，更是又巧又妙。


■具有历史性战略意义的握手。

9月13日当天的秋季发布会上，任天堂先公布了《动物之森》、《火焰之纹章》、《朋友聚会》、《纸片马里奥》、《马里奥网球》等游戏的系列续作，在索系主机上混得风生水起的《真・三国无双》也得以保全素质地登陆3DS，SEGA的另一棵低成本摇钱树《初音》音乐游戏同样劈了腿（虽然不是“《Diva》系列”）。大会的最后，“《怪物猎人》系列”知名制作人辻本良三登台，宣布《MH3G》的发售日定于2011年底的12月10日，且会推出同捆了扩张右滑杆的套装，方便玩家切换视角。但高潮还未结束，就在辻本介绍完《MH3G》准备离场时，另一段轰龙追赶猎人的影像出现在现场大屏幕上。影像最后，《怪物猎人4》的英文LOGO跃然屏幕，且平台对应3DS，全场都轰动了！全世界最强的第一方拉到了日本最强的第三方，并且两款最强的日本第三方软件都宣布在3DS这台新兴掌机上登场，配合现今3DS低廉的售价，没有人再怀疑，3DS上半年的阴霾将一扫而空。

单飞的不羁儿

2011年10月15日 Level-5举办个展，公布3DS大量新作

东京游戏展基本不干任天堂的事儿，但索尼和其他第三方软件商一直将该展视为展示自己的最佳平台——其中也有例外。Level-5自2007年参加东京游戏展以来，依靠NDS创出一系列的大卖品牌，越做越大。原打算在2011年TGS上展出一系列作品的Level-5临时放了大家一个鸽子，宣布避开TGS，只举办本社的单独展会。

由于跟任天堂素来亲善，展会上的任系平台作品自然也不少。除了早就公布的《雷电十一人GO》外，还有从SE跳槽过来的王牌制作人松野泰己制作的《真红圣骸布》，更惊人的是，本作竟然只是一盘拥有4款游戏的卡带中收录的其一作品。此外《时间旅人》、《雷顿教授对逆转裁判》、《女生RPG 灰姑娘生活》等游戏也均有新情报放出，这家后起之秀出品的游戏为3DS在2012年的软件阵容又注入了大量新鲜血液。



▶松野泰己的新作《真红圣骸布》，值得期待。



▲《纸盒战机》虽然在PSP上取得了不错的销量，但显然尚未达到Level-5的预期要求，近日来的3DS新作消息也证明了这点。

五色斑斓

2011年11月3日 白色3DS发售，可选颜色数增至5种

本日白色的3DS正式发售，算上首发的蓝、黑，以及在7月28日和10月20日分别推出的红、粉红，3DS的颜色种类达到了5种。不过限于技术原因，为了保持裸眼3D效果，上屏周围的机身依然采用黑色。

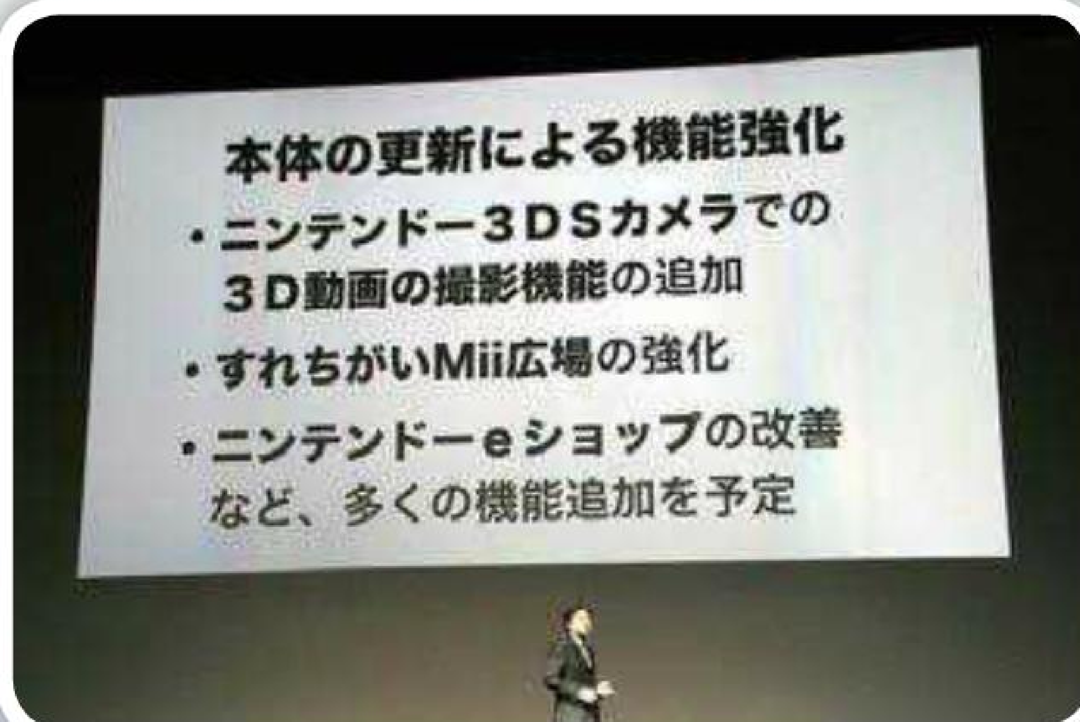


第二次大更新

2011年12月7日 3.0.0-5J系统发布

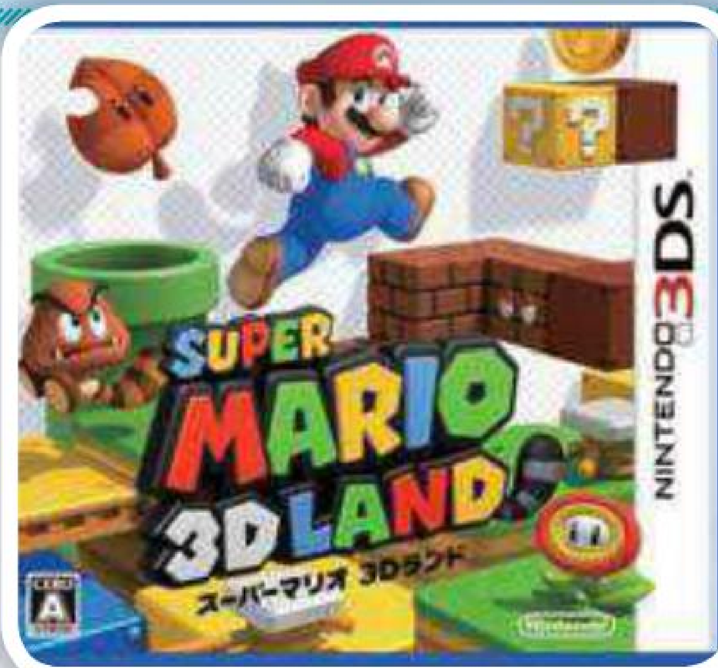
6月的大更新后，3DS的官方系统又经过3次细微调整。临近《怪物猎人3 G》发售，同时也迎来了任天堂堪称“无敌”的圣诞档期，3DS抓紧时间又进行了一次较大幅度的更新。这次更新的内容包括：为3DS加入摄像和播放功能；为“邂逅Mii广场”追加新的碎片和模块，追加《邂逅传说Ⅱ》、《邂逅地图》，以及相关周边功能。任天堂e商店方面，为试玩版追加了启动次数的限定（最多30次），但相应地，玩家也不用像之前试玩《谜惑馆》那样付费了；支持最多10个软件的悬挂下载，并能为用户保存信用卡信息。玩家也可以用“软件和资料的过继”功能将3DS中的存档和其他数据转移到其他3DS中，实现了同平台的数据转换。

这次更新后的一大直接意义，就是让更多拥有3DS的玩家提前免费玩到了《MH3G》的试玩版，为这个本来就不用太多宣传的王牌大作锦上添花。而另一些已发售游戏，比如《死或生 次元》，也趁势放出了简易试玩版。



铁三角尽皆登场

2011年11月3日 《超级马里奥3D大陆》发售
2011年12月1日 《马里奥赛车7》发售
2011年12月10日《怪物猎人3 G》发售





▲令3DS在一年内飞黄腾达的三大功臣，背后凝聚了多少开发和公关资金，我们不得而知。

早在3DS刚发售不久，任天堂就为这台掌机新贵订下“年内在日本卖出400万台”的高目标，但前期的高昂售价和游戏欠缺，令3DS的初动极显乏力，很多人（包括业界人士和任天堂的拥趸）都认为厂商必须降低该目标，脚踏实地，避免好高骛远。E3和TGS过后，强大的软件阵容又令其中的一部分重拾信心，更多的依然把持着观望态度——虽说任天堂的年底战力极高，又有《马里奥》、《马车》、《怪物猎人》护航，但短短的一两个月，真的能完成预想中的爆发吗?

在以上三个大作发售后，一切疑云均被打消。其中《3D大陆》和《MH3G》虽然首周初动数不算很高，但维持了长卖趋势，尤其是前者，让3DS相对PSP一直保持优势，并成功拖延到12月《马车7》的推出；《MH3G》的销量尽管跟PSP版存在不小差距，但在两个星期内也达成了百万销量，软硬比将近1：4，与PSP版维持在同一水准上，谁都相信，如果3DS的装机量达到千万以上，本作的销量几乎会按比例增长。（显然，这个猜想将由《MH4》验证。）至于《马车7》，其首周销量就向着百万紧逼，同样维持了相当久的长卖趋势。于是，在三款游戏发售后的相当长的一段时间，日本软件销量榜的前十位中都能看到它们的名字同时陈列着。它们中任何一个的销量迄今都超过了150万，创造了巨大软件收入的同时，也极大带动了3DS的销量，也令3DS在短时间内迅速填补了上半年落下的功课，成为历史上销售速度最快的游戏主机，势头之旺甚至超越了当年的NDS。

阵痛期

2012年1月27日 任天堂发布2011财年第三季度财报

《马里奥赛车7》等软件虽然在年末创造了销售佳绩，但鉴于Wii和NDS的软硬件销量大幅下滑、3DS降价、日元升值等因素，导致任天堂在该季度的业绩为650亿日元的赤字，岩田聪更表示“这是自公司涉足游戏领域后的最大危机”。正处于硬件更迭期的任天堂必将承受“NDS下台，3DS上位”的暂时负面影响，3DS的降价同样令任天堂必须亏本销售硬件，即卖得越多，硬件上的亏损就越大——这在任天堂的历史上是难以想象的。不过，岩田聪也表示已经建立了对策方法，以遏制硬件亏本。此外，E3上公布的Wii U确定于2012年年末商战投放市场，届时也必定能跟3DS配合着再掀狂潮。



▼3DS的跨行伙伴Wii U，据说机能不亚于PS3和360。

舌战之宴

2012年1月29日 《逆转裁判》10周年活动召开

“《逆转裁判》系列”可谓地地道道的任氏掌机游戏，自GBA问世以来，推出了4款正统续作和2款外传，并伴随着多个版本的复刻，是文字类AVG中销量仅次于“《雷顿教授》系列”的大鳄。由Level-5联手Capcom制作的《雷顿教授对逆转裁判》已公布良久，但《逆转》FANS无疑更期待本家的正统续作。（且质量至少要回到前三代的水准。）在这次的系列10周年纪念活动上，厂商除了进一步宣传《雷顿对逆转》外，还公布了iOS平台的《逆转》1、2、3代的高清合集，当然最为震撼的，莫过于活动尾声时《逆转裁判5》的公布。虽然本作的发售日期和对应平台尚未公布，不过以系列的一贯传统，加上Capcom和任天堂的亲密关系，3DS版肯定是跑不了的了。



辉煌纪录

2012年2月20日 3DS销量突破500万台

任天堂宣布，截止到2月19日，3DS在日本的销售台数突破500万台。受各种负面冲击的3DS尽管一度情势危急，却在降价、大作攻势等手段的辅助下成功收回失地，在一年时间（52星期）内达成了500万销量。提供对比的是GBA和NDS，分别用了58星期和56星期才达到这个成绩。

结语

好了，3DS自发售到圆满地走完一年，其重要历程就如上所述。从目前的游戏市场看，3DS无论是相对于竞争对手，还是面对玩家，都处在最为良好的状态，我们不用担心玩不到喜欢的传统游戏，也不用担心蓝海的休闲小品会远离我们。任天堂对新平台的努力有目共睹，游戏，终究是用“心”做出来的。

3DS热门作品限定版精选







文 雷伊

任天堂3DS从首发至今已经过去了一年多的时间，如果说其在发售初期缓慢的销售轨迹有些出人意料，那么在降价以及配以高品质大作软件促销之后，它带来的如虹气势也远超玩家们的想像。目前这台“价格便宜量又足”的掌机在全球已经突破1500万台装机量，在日本更是以不到一年的时间实现了500万销量，成为日本有史以来卖得最快的游戏主机。相比对手来说具有明显优势的装机量为3DS争取到越来越多的大作，而对用户来说极低的入手门槛和充满吸引力的软件阵容也使其以疯狂的速度开始普及。目前，3DS的发展已经走上了一条良性循环的正轨，受益的不仅是游戏厂商，更是我们这些嗜游戏如命的玩家。下面，我们就一起来看看这一年来3DS所推出的限定版主机以及周边，从中我们也不难发现厂商对这台掌机新贵的支持力度。

《新·深爱》

诞生自NDS的《深爱》，不仅为美少女恋爱游戏寻找到了新的发展方向，也在“《心跳回忆》系列”日渐没落之时，为Konami重新树立了旗下美少女恋爱游戏的旗舰品牌。如今的《深爱》，已经成长为日本国民级美少女恋爱游戏，和其余同类游戏不同的是，系列三款作品均以同样的女性角色作为玩家的女友，高岭爱花、小早川凛子和姊崎宁宁这三位非常具有代表性的女性角色，早已成为日本乃至亚洲万千男性玩家心目中的女神。

限定版

在3DS诞生差不多一年后推出的系列最新作《新·深爱》，活用了3DS的高性能，带给了玩家们更加栩栩如生的女友形象。游戏的主机同捆版自然逃不掉，这次的3DS主机同捆版依然分为以三位女友造型为主题的版本来推出。《新·深爱》的同捆版可以说是最难买到的主机同捆版之一了，因为获得它的最主要途径就是在Konami的官方购物网站Konami Style订购，其23980日元（约合人民币1990元）的售价本身也不便宜，偏偏它还并不是花钱就能预订到，而是采用抽选贩售制，也就是说光有爱不行，运气更重要。因此，我们不难想像那些成功抽选到购买资格的玩家的激动心情，比喻成现代版的“范进中举”相信也不为过。



▲作为Konami Style的预约特典，玩家还可以获得游戏的3D透明文件夹一个。







▲三款《新·深爱》的3DS主机同捆版，分别对应游戏的三位女主角，包装盒也非常漂亮。

除了3DS主机同捆版之外，Konami还发售了同捆了游戏和精选画集套装（对应女主角单人画集+三人集合画集）的限定版。该限定版同样分为三位女主角的不同版本发行，每款售价为9980日元（约合人民币830元）。该限定版并非Konami Style专售，因此购买起来难度相对来说并不高。此外，在Konami Style还可以购买到3DS主机同捆版外加该精选画集套装的套餐版本，售价为26980日元（约合人民币2240日元）。

完全套装是售价最贵的套装版本，为Konami Style专售。价值33850日元（约合人民币2800元）的套装中，除了包括对应女主角的3DS主机同捆版套装、游戏OST之外，还包括了完全版画集一套。完全版画集与精选画集套装的不同之处在于，三位女主角各自的画集版本以及三人集合画集都包含在其中，也就是说一共包含了4本画集。由于价格不菲，购买该套装版本的玩家，可获得对应女主角的宣传海报一张作为特典。



▲画集套装的包装图采用了三位女主角各自的宣传海报图。



▲最昂贵的套装版本，真饭必备。（图为鲁叔的宁宁版。）

SD卡

除了Konami官方的《新·深爱》相关产品之外，公司还委托第三方厂商Fujiworks推出了游戏的主题SD卡。该主题SD卡同样分为爱花、宁宁和凛子三个版本推出，容量均为8GB。相比普通的SD卡，该主题SD卡仅在卡的正面贴有对应女主角的贴纸而已，并且贴纸的印刷质量一般，售价却高达2600日元（约合人民币215元），比普通SD卡贵了一倍多，相信也只有真饭才会舍得购买了。作为特典，该SD卡中附赠100元游戏内货币。



▲其实对于玩家来说，想要的不过是记忆卡上的那枚贴纸而已，但显然厂商是不会这么卖的。

《勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D》

主机同捆版

Square Enix奉献给3DS玩家的另一款大作《勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D》将于今年5月31日发售。对于很多老牌掌机玩家来说，这款重制于当年GBC版经典名作的作品甚至比《DQ》正统作品更能令他们心动。相比大家在学生时代玩到的原作，3DS版不仅画面大幅进化，并且追加了新怪物、新技能并强化了战斗。

游戏的主机同捆版售价为20490日元（约合人民币1700元），同捆版中的特制3DS主机采用冰晶白为基调配色，正面以水蓝色印有大量作为“《DQ》系列”代表怪物的史莱姆（其中三只银色的想必是金属史莱姆）。在图案的右上角，印有“《DQ》系列”诞生自1986年的标语，使本作不仅对于《怪兽篇》玩家，同时对于整个“《DQ》系列”的玩家来说都非常具有纪念意义和收藏价值。



▲可爱的造型对男女玩家都有着十足的杀伤力。

《王国之心3D 梦中坠落》

在硬件性能得到极大地提升之后，《王国之心3D 梦中坠落》的画面表现比之前NDS上的两部作品要震撼得多。作为第一款登陆3DS的系列作品，同时也是系列诞生10周年的纪念作，厂商对其的重视程度也非常之高。这款即将在3月底发售的大作不仅将作为惯例地推出了特制主机同捆版，还将同时推出系列10周年纪念套装。



▶一开始预定就瞬间宣告售罄，其魅力可见一斑。

主机同捆版

游戏的主机同捆版名为“KINGDOM HEARTS EDITION”，售价为21090日元（约合人民币1750元）。同捆版中的3DS主机以宇宙黑为基调，整体设计感延续了之前NDS版《王国之心 358/2天》同捆主机的风格，在机身正面印有米奇、王国之心、键刃等具有代表性的系列图标，看上去就像名牌服饰一般充满时尚气息。



▲一次性拥有三款《王国之心》作品，如果《358/2天》是初版的话那就更好了。

10周年纪念套装

该10周年纪念套装中分别包括《王国之心 梦中坠落》、《王国之心 358/2天》、《王国之心 代码重制版》这三款在任系掌机平台发售的“《王国之心》系列”作品，由于《358/2天》发售的时间比较早，因此该套装中的为廉价版本。套装采用高级感十足的银质收藏盒，盒子上可以看到明显的10周年纪念LOGO。除了包含三款游戏之外，该套装中还将包含总共为12张的明信片一套，明信片的图案为系列历代作品的封面用图。此外，套装中还将附带一个3DS主机的特制保护壳，保护壳上印有索拉和利库的头像、10周年纪念LOGO，以及象征着“《王国之心》系列”的各种图标，非常精美。该10周年纪念特别套装售价为1万5000日元（约合人民币1245元），从其中包含的物品来看颇为超值，不过该套装放出预定之后也很快被一抢而空，想必对于国内玩家来说要以原价买到会比较困难。

《塞尔达传说 时之笛 3D》

特制主机

《塞尔达传说 时之笛 3D》在欧美地区发售时，推出了同捆《塞尔达传说》25周年纪念版主机的限定版本。这款限定版主机采用宇宙黑为基调设计，在机身的正面印有玩家们非常熟悉的海拉尔纹章，整体造型庄严厚重。由于这款特殊造型3DS非常具有收藏价值，在推出后深受好评，因此后来任天堂也将它带到了日本。不过日版的这款主机并没有以游戏同捆版的形式推出，而是以单卖主机的方式在任天堂的官方网站进行网络专售，至于售价则和普通的3DS主机一样为15000日元。





▲相比日版，美版显得更划算些，但考虑到游戏分区问题，因此玩家们只能各取所需了。

《生化危机 启示录》

如果说之前的掌机版《生化危机》作品都只是小打小闹，那么在硬件高性能支持下的《生化危机 启示录》则终于已经达到了粉丝们的心理预期，成为一款合格甚至出色的掌上《生化》。《生化危机 启示录》并没有推出主机同捆版，Capcom只是推出了一款限定版，并且只能在其官方购物网站e-Capcom购买到，显得有些低调。这款限定版售价为8990日元，其中除了包含完整版《生化危机 启示录》游戏一张之外，还包含一只特制的单肩包，以及微纤维擦拭布一块。



◀擦拭布的正面和反面，采用超极细纤维制作的擦拭布不仅可以用来擦拭3DS屏幕，也可以使手机、贵重金属等保持清洁。



▲单肩包采用尼龙材质制作，在包的正面有吉尔和克里斯所属的BSAA的LOGO。

《SD高达G世纪 3D》

主机同捆版

尽管去年年底发售的《SD高达G世纪 3D》游戏品质并没有获得粉丝的认可，但和游戏同时推出的同捆限定主机却大获好评。游戏的3DS主机同捆版名为“《SD高达G世纪3D》夏亚专用3DS豪华版”，售价为21090日元（约合人民币1750元）。顾名思义，这台3DS主机的设计风格非常之“夏亚”。主机采用大红色设计，在机身正面印有三个不同时期夏亚的剪影以及基翁的标志。除此之外，这款同捆版还在初回版的基础上追加附送一张特殊卡片，也就是说购买该同捆版的玩家可以一次性获得两张特殊卡片。



▲备受粉丝好评的特制主机造型。



▲两张特殊卡片。

《初音未来与未来之星 未来计划》

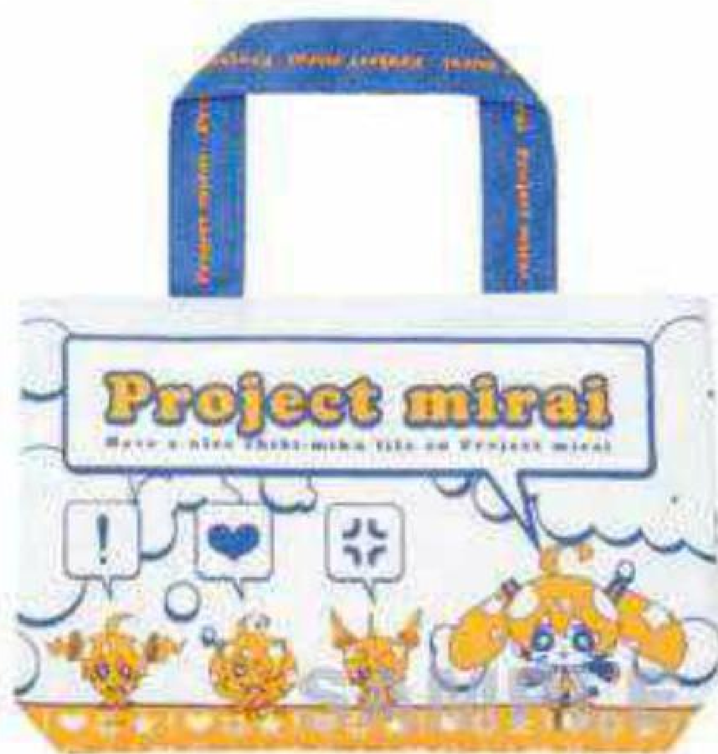
限定版

采用了粘土造型的《初音未来与未来之星 未来计划》萌劲十足。其限定版中将和之前的《女歌手计划》一样附赠粘土人偶一个，此外还将附带装饰贴纸和屏幕擦一个。初次来到任氏平台的初音人气绝赞，原本售价为7140日元（约合人民币590元）的这款限定版在发售前已被预定一空，到时候不知道会以什么价位流入国内呢。



■限定版中的初音粘土人偶。





▲如果提前预定游戏（不管是限定版还是普通版），都可以获得游戏的主题手袋一个，设计得相当精美。



▲贴在3DS主机内侧的装饰贴纸，在美化主机的同时，也起到了保护的作用。

配件套装

由Hori推出的这款游戏的配件套装中，包含了主题主机收纳包、主机保护壳以及主题装饰贴纸一套。由于葱娘的不凡魅力，就连这款配件套装目前在日本亚马逊上也已经缺货了。



▶采用橙色设计的主机收纳包，其中除了能装下3DS主机一台之外，收纳包内侧的小口袋中还可收纳15张AR卡以及1张3DS/NDS游戏卡带。



▲配件套装包装图。





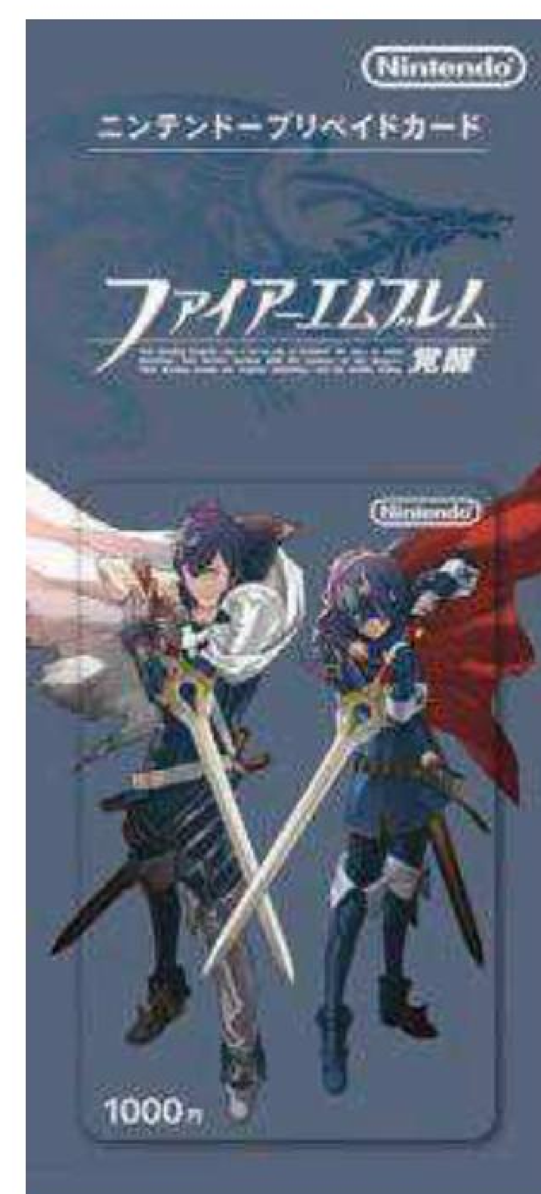
▲主机保护壳采用透明材质，分为前盖和底座两个保护部分，每个部分都印有精美的图案。

《火焰之纹章 觉醒》

《火焰之纹章 觉醒》是一款让人感觉焕然一新的作品，不仅采用了风格与之前系列作品完全不同的人物设计，同时也将首次对应DLC付费下载内容，这不仅是“《火纹》系列”的一次“觉醒”，对于任天堂来说也是全新尝试。



▲帅气的包装。



▲面值为1000日元的充值点卡。

主机同捆版

游戏同捆版中的3DS主机将采用3月底最新的钴蓝色为基础，并配以独特的花色设计，在主机正面印有特殊纹章。除了包含主机和游戏之外，这款同捆限定版中还将包含面值为1000日元的任天堂点卡一张，这也许是为了方便玩家今后购买DLC内容。这张点卡也将采用游戏主题设计，想必玩家们就算充值完后也舍不得把它丢掉吧。这款同捆限定版的售价为19800日元（点卡相当于超值附送），由于它将采用任天堂官网专售的方式进行销售，因此对国内玩家来说入手门槛比较高。



▲印有纹章的特制钴蓝色主机。

《潜龙谍影 食蛇者3D》

主机同捆版

对于《潜龙谍影》这种级别的游戏来说，推出主机同捆版并不是什么稀奇的事情。不过这次的3DS同捆版没那么好买，Konami在《新・深爱》上搞的那一套Konami Style抽选贩售制，同样用到了《食蛇者3D》上。这款售价22980日元的3DS主机同捆版中，包含特制3DS主机一台以及完整版游戏一张。特制主机尽管以宇宙黑为基色，但是正面采用了特别工艺，使用浮雕花纹工艺呈现出了蛇皮的花纹和手感，这也是3DS主机第一次采用这种制作工艺。



▲虽然是否觉得好看因人而异，但真的是挺特别的。

配件套装

如果觉得同捆版主机价格又贵又难入手，不妨考虑这款由日本知名周边厂商Hori推出的游戏官方授权配件套装。这个售价2980日元（约合人民币250元）的套装中，包含收纳包一个、3DS迷彩装饰贴纸一套、3DS保护盖一个，以及特制触控笔一支。这套周边不仅实用美观，而且能够从里到外彻底使你的3DS主机呈现出《食蛇者3D》的风格，可以说是粉丝必备之选。装备完毕，潜入开始！



▲主机保护盖分为正面和底部两个部分，彻底保护爱机，并且在装有保护盖的情况下，机器也能顺利地放入周边套装中的收纳包内。



▲收纳包中可装进3DS主机一台以及3DS游戏卡带两盒，在旁边的多用口袋中还可放入充电器和小配件等物品。



▲3DS迷彩装饰贴纸，能够非常贴合地贴在3DS主机内侧。



▲配件套装包装图。



▲印有游戏LOGO的触控笔，长度为70mm~127mm。

《超级马里奥3D大陆》

主机同捆版

作为3DS去年年末商战大作连发的第一弹，《超级马里奥3D大陆》为3DS的普及立下了汗马功劳。目前游戏在日本的累计销量已经逼近150万，全球更是已经突破500万大关。为了进一步促进游戏以及主机销量，任天堂在游戏发售的3个月多之后，在日本推出游戏的3DS同捆版本。该同捆版将分为冰晶白和神秘粉主机两个版本推出，售价均为19800日元（约合人民币1640元），其中包含对应配色的3DS主机一台（造型未有特殊设计），以及《超级马里奥3D大陆》游戏卡带一张。此外，主机中附赠的SD卡中将会预装FC版经典名作《超级马里奥兄弟》，相比单独购买3DS主机和《超级马里奥3D大陆》来说略微划算一些。顺便一提，任天堂早在去年年底就在北美地区推出了游戏的3DS主机同捆版，不过和日本不同的是，同捆版中的3DS为闪耀红色。



▲日本的冰晶白、神秘粉主机同捆版，以及北美的闪耀红同捆版。

《怪物猎人3 G》

《怪物猎人3 G》作为“《怪物猎人》系列”首次登陆任氏掌机平台的作品，在去年年底毫无意外地掀起了一股狩猎飓风，销量迅速突破百万并且风潮仍未褪去。除了去年年底与游戏同步推出的3DS主机同捆限定版“《怪物猎人3 G》特别包”之外，厂商还于今年3月中旬推出更为超值、更容易买到的全新同捆套装“《怪物猎人3 G》新手猎人包”，进一步吸引玩家在3DS这个全新的平台屠龙狩猎。

特别包

与游戏同时发售的这款同捆版售价为20800日元（约合人民币1735元），其中的特制3DS主机采用冰晶白为基调设计，在主机正面印有游戏的英文标题，以及本作主题怪物的图案。





▲深红的图案在纯白的底色上显得格外醒目。





▲充满气势的两个版本包装。

新手猎人包

这款同捆版于3月17日发售，主要是用于吸引新用户入门，19800日元的售价比分别购买主机和游戏便宜了1000日元，略微要划算一些。这款限定版分为宇宙黑和闪耀红两个版本推出，其中包含对应颜色的3DS主机一台以及《怪物猎人3 G》游戏卡带一张，主机方面则未经过特殊设计。

有点马里奥的3DS

最后要为大家介绍的这三款3DS限定主机毫无疑问是此次介绍的众多限定版3DS中最珍贵的，因为它是任天堂会员抽奖的奖品（购买两张3DS游戏可获得一次抽奖机会，一个账号最多可有5次抽奖机会），并且名额一共只有3000个（三种款式各1000名）。这一系列限定版3DS主机被任天堂命名为“有点马里奥的3DS”（ちょっとマリオなニンテンド–3DS），从它们非常具有代表性的造型上，玩家的确不难辨认出它们的确是马里奥的相关产品。


▲马里奥版本，以闪耀红色主机为基调。


▲碧奇公主版本，自然是以神秘粉为基调色。


▲超级蘑菇版本，辨识度应该是最高的。

属于你的3D视界

——3DS主机配件导购指南

文 月下雪影



随着日本游戏杂志评出的首款次世代满分掌机游戏《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》的上市，3DS再次成为了掌机行业的关注焦点。不同于以往的裸眼3D视觉体验和豪华耐玩的游戏阵容，现在的3DS已经一跃成为了大多数玩家最想购入的次世代掌机，但恐怕不少玩家对这台发售了仅一年的主机还不够了解。所以在这期的《3DS专辑》中我们特意为玩家准备了一篇综合性质的主机导购，希望玩家借此能够了解3DS主机，并轻松愉快地买到属于自己的3DS。下面就让我们一起来看看这篇3DS导购吧！

千篇一律谈主机

既然是3DS导购指南，主机的选择肯定是首先要谈及的话题。3DS发售这一年多来变化甚微，所以现在考虑起来无非还是以前那么几点：1.主机版本的选择；2.主机都有哪些颜色；3.是否需要三码合一；4.购机时的必要检查。考虑到这些问题可能很多玩家已经滥记于心，所以选购主机这段的章节标题也被自嘲得冠以了“千篇一律”。当然，框架的相似不能代表导购的内容也一样，像最近3DS的新颜色和新版本都是很多玩家并不了解的内容，很多东西还是需要温故知新的，我们现在还是先从主机的区域版本开始介绍吧。

主机版本：日美为主

之所以把主机的区域版本放在第一位进行介绍，是因为3DS是一台锁区的便携主机。锁区代表着游戏的局限性，不同区域版本的主机仅能运行与其相对应区域版本的游戏，即日版主机只能运行日版游戏，美版游戏则无法识别。因此区域版本对于选择3DS是件非常重要的事情，现在国内市场上主要存在着三种区域版本的3DS：分别是日版、美版和国际版。

日版不用说，可以运行日版游戏，主机价格平均在1250元左右，系统和游戏语言为日语。优点是可玩到的游戏最多，比如《怪物猎人3 G》、《新·深爱》等游戏都是仅有日版的，但缺点是游戏的价格贵，通常一张日版游戏卡带都在300元以上，购买四张卡带就又相当于一台3DS主机的价格了，经济能力不高的玩家需要慎重一些。

美版和日版相比，可以运行美版游戏，系统和游戏语言都是英语，大部分玩家应该都有一些语言功底，某程度来说比日版更容易理

解。但缺点是游戏数量偏少，很多日式游戏因为在欧美缺乏市场，所以都不会有美版上市，钟情于日式游戏的玩家一定要慎重。美版主机的优点则是美版游戏的价格要比日版低很多，普遍来说一张美版游戏的价格都不足250元，比起动辄就3、400元的日版游戏，这是非常突出的一点。



▲《MH3G》目前仅日版主机可以玩到。

最后的国际版主机，实际上只是在新加坡发售的美版主机，也可称之为亚太版。这个版本的主机和美版相同，仅支持美版游戏，不可玩日版游戏，所以千万不要被它的名字所骗，现在的3DS并没有可以通吃所有游戏的国际版主机，商家所说的国际版也仅仅是美版主机的一个变种，售价方面甚至比美版还略贵一点，所以并不推荐。

除了目前这三个国内市场可以见到的主机版本之外，欧版3DS因为游戏渠道的关系，所以国内基本无货。而之前在NDS时代很受欢迎的韩版主机，任天堂已经定于在今年的4月28日在韩国国内上市，不过现在韩版3DS的区域版本并不太明确，而且也没有以往的价格优势，所以无需顾及。至于国内玩家最为期待的行货3DS，目前应该已经进入了上市日程，神游在今年年初已经从工信部获得了3DS的入网许可，基本是万事俱备只欠东风。据笔者所知，神游现在主要还是在筹备行货游戏的上市，毕竟主机发售还需要游戏的保驾护航，相信等到游戏筹备完毕，行货主机就会如约而至了。不过目前同样不知道行货3DS的区域版本，按照以往的经验来看，同时兼容日版和神游版游戏的可能性最高，价格应该和日版主机比较贴近，钟爱中文游戏的玩家可以慢慢期待行货主机的消息。

小贴士

3DS的区域版本主要通过查看主机的系统版本号来辨别，其中版本号的最后一位字母就是主机的所在地区。具体对应关系如下：

J=Japan，日版　　U=USA，美版
E=Europ，欧版　　A=Australia，澳版



▲注意右下角的系统版本，最后一位是J，为日版主机。

主机颜色：美四日六

3DS主机现在一共有六种颜色，其中日版主机六种颜色已经全部发售，美版则只发售了其中的四种，具体如下。

美版3DS的四种颜色包括：水漾蓝、宇宙黑、闪耀红、神秘粉。

日版3DS的六种颜色包括：水漾蓝、宇宙黑、闪耀红、神秘粉、冰晶白、钴蓝色。

除了这些之外，根据任天堂的内部消息，今年年内还将有可能发售橙色和紫色的3DS主机，而且都是先发售日版。有期待这两种颜色的玩家可以等待后续的新闻报道。



▲冰晶白和钴蓝色都是日版3DS独有的颜色。

三码合一：并非必要

“三码合一”一直以来都是判断主机是否为翻新机的先决条件，这点在3DS上也不例外。3DS的三码合一，指的是保修卡上的序列号、机器后盖的序列号和机器内部主板的序列号。保修卡和机器后盖的序列号都可以在购机时候看到，而主板上的序列号需要用螺丝刀拧开螺丝，打开电池舱，拿出电池才能看到，所以商家100%不会让你检查。其实，在现阶段检查3DS的三码合一也是没有太大必要的。首先，3DS现在几乎没有翻新机。其次，现在95%的机器也都不是三码合一的，尤其是实体店，这个概率几乎是100%。因为3DS属于水货产品，通过海关需要机盒分离运输，等到过关后再进行组装发货，这样一来保修卡和机器很难再原封不动的组装到一起，所以购机时主机能对应上的也只是主板上的序列号和机器后盖的序列号。而你在购机时又不可能拆掉电池舱去检验，所以



▲保修卡上应该有和机器后盖相同的序列号，注意如果保修卡上的序列号有些歪斜，那么肯定是伪造出来的二码合一。

三码合一对现在的市场来说仅仅是个传说。如果说非要鉴定机器的品质，最重要的一点是看主机后面的四个螺丝，只要螺丝上没有任何刮痕，基本就没问题了，这主要是保证商家不会调换机器内的电池。另外主机背部的编号开头有CJM、CJH、CJF三种，有人说CJH的机器屏幕不太好，CJF的转轴会变松，其实这都是子虚乌有的。3DS主机均是一个生产线出品，机身序列号并不能代表主机品质，拿到手里觉得没问题才是最主要的，千万不要人云亦云。

购机检查：屏幕为主

当然，除了检查主机是否被动过手脚之外，你还需要对主机的配件和性能进行一些检查。3DS的主机套装中都包括伸缩触控笔一支、充电器一个、台座式充电器一个、2GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份和相关说明书保修卡一套。其中2GB容量的存储卡在机器内部，购机的时候一定注意要看一下，如果主机开机没有存储卡，资料会发生错乱，再插入SD卡时就会要求重置你的个人信息，你在Mii广场里擦到玩家会全部消失，其他数据也是如此，所以购机时必须要检查存储卡是否在主机里。配件没问题的话，还要对主机进行一些检查，包括滑杆、摄像头、屏幕这些。其中最主要检查的部分还是屏幕，你需要排查屏幕是否存在坏点，能否正常的看到3D效果，还可以尝试拍一张3D照片在机器上浏览，顺便别忘了检查一下下屏幕的触摸感应灵敏程度，是否存在漂移、错点，如果这些没有问题那就可以购买了。



▲一定要打开3DS左侧的卡槽看一下里面有没有原装的蓝色SD卡。

百花齐放看配件

除了主机之外，我们在购机时还需要再购买一些配件才能更好的玩转主机。3DS发售这一年来，任天堂官方已经出过两款同捆周边了，包括3DS扩张右滑杆底和3DS专用支架。前者同捆于日版的《怪物猎人3 G》里，主要是提升游戏的操作体验。后者则是同捆在《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》里，主要是为了方便玩家能更舒服地触摸游戏。当然这两者现在也都有单独的包装出售，玩家可以按照自己的需要购买。除了这些之外，3DS还有很多需要购买的周边产品，像是烧录卡、屏幕贴膜、主机卡包等等。下面就让我们详细地介绍一下3DS的必备配件吧。

首当其冲：烧录卡

玩家不要误会，现在的3DS并没有专用的3DS游戏烧录卡，我们这里提到的烧录卡指的是过去的NDS烧录卡，买来之后你可以用它在3DS上重温NDS游戏或是使用一些自制软件、模拟器等等。依照现在的市场行情来说，NDS烧录卡还是分为高低端两种类型。高端只有Supercard DSTWO一种，价格在200元以上。低端则都在100元左右，包括AceKard2i、R4i Gold Plus、EZFlash5i和Supercard DSONEi这几种。下面分别来介绍一下这些烧录卡的各自特点吧。

·Supercard DSTWO：目前最强同时也是最贵的烧录卡，作为配属周边，Supercard DSTWO并没有依赖于NDS的CPU，而是自己使用了独立的CPU芯片，这样一来Supercard DSTWO拥有了前所未有的扩展性。现在Supercard DSTWO的主要功能包括硬件反烧录、硬件慢动作、即时攻略、即时存档、金手指和DS游侠这六种。硬件反烧录主要是由于Supercard DSTWO的设计摆脱了过去烧录卡的硬件架构，这样能使大部分游戏里的反烧录代码无法检测出来，彻底摆脱了出新游戏需要等反烧录补丁的问题。硬件慢动作则是依赖于烧录卡本身的CPU，改为通过硬件实现游戏慢动作，而不是之前的软件模拟，这样游戏不会出现画面抖动或是卡慢的问题，效果比起以往有了很大的进步。即时存档和即时攻略应该已经无需介绍，前者是指可以在游戏的任意地方存档，而不用依赖游戏中的存档点，后者是说在游戏过程中可以暂时退出，然后直接在主机上查看下载好的图文攻略。金手指和DS游侠都是修改游戏方面的功能，金手指主要是依赖现成的数据库，这项功能所有的烧录卡都具备，无需多言。DS游侠则是Supercard DSTWO目前独家的功能，类似于电脑的金山游侠，可以让你直接通过烧录卡搜索游戏中的各项数值进行修改、锁定，算是进阶的金手指功能，同样DS游侠也是依靠了Supercard DSTWO上的独立CPU才办到的。基本上，这六大功能，除了金手指所有烧录卡都有之外，其余的几项功能均算是稀有、或者是独有，而且这几种功能的体验也是目前烧录卡里面最棒的。另外，再考虑到Supercard DSTWO可以依靠内置CPU硬件解码可以直接播放RMVB、AVI、FLV等格式的视频以及MP3，APE、FLAC这些无损音频，甚至是直接模拟GBA游戏，所以它的功能肯定能符合它的价格。现在，Supercard DSTWO的参考售价是200元～250元，主要购买途径是淘宝，实体店较少有售。

▲Supercard DSTWO定位高端，功能不俗。

·AceKard2i：AK2i是操作界面最漂亮的烧录卡，但在功能方面相对平庸。现在主要依靠第三方内核AKAIO，最新版本是1.89。烧录卡没有即时存档、即时攻略那些花哨且实用的功能，扩展功能只有金手指和RIP游戏ROM冗余两种。虽然说AKAIO内核也号称内置了反烧录模式，但效果却不尽如人意，其方案早已被游戏厂商们攻克。多媒体方面则和其他烧录卡一样，依赖于Moonshell，没有突出的地方。AK2i烧录卡最棒的地方主要还是操作界面，类似于Windows的设计，可以换多种皮肤，非常有可玩性，喜欢漂亮界面的玩家可以多关注一下AK2i。其价格目前在80～110元之间，实体店无货，主要购买途径是淘宝。

·R4i Gold Plus：这是现在实体店主要销售的烧录卡，其特点是价格便宜，商家进货成本低，所以占据了主要的市场份额。不过在功能上，R4i Gold Plus并不逊色，同样具备慢动作、即时存档、即时攻略、金手指这几种。当然，因为硬件本身是单片机构造，并没有独立的CPU处理器，所以功能虽然是具备，但体验却不算太好，像是慢动作有画面卡慢或者爆音的小问题，即时存档也偶尔会失败。不过现在厂商的更新频率也并不低，烧录卡功能也在进一步完善，而且再考虑到R4i Gold Plus在淘宝上只有50-70元的价格，其性价比可以说是无人出其右了！实体店购机搭配的话，R4i Gold Plus一般是100元左右，略高一些，玩家酌情考虑用哪种途径购买。

·EZFlash5i：EZ5i是市场里价格和功能都比较中庸的烧录卡。本身拥有即时存档、即时攻略、金手指这三种比较不错的功能，但是体验并不算太好，这主要是说即时存档在读取之后容易出现爆音或者贴图错误的问题，其余的金手指和即时攻略倒还是很不错。EZ5i的操作界面算不上优秀，依据Moonshell改造而来，主要特点就是操作方便，不用进入自制软件直接在内核里就能影音媒体了。现在EZ5i的市场价格在90-110元之间，和AK2i相似，两者差在功能上，EZ5i要稍多一些，而且官方还会经常进行更新维护，AK2i则胜在界面美观，操作舒适。现在的EZ5i主要也是在淘宝上购买，实体店基本无货。

·Supercard DSONEi：从名字就能看出来，Supercard DSONEi是Supercard DSTWO的上代产品，所以功能上主要和其他低端烧录卡相同，单片机架构，拥有即时存档、即时金手指、即时攻略和多存档管理这四个功能。这里面的即时金手指主要是说可以随时在游戏过程中开启金手指，而不像其他烧录卡都需要在进入游戏前就要把开启的金手指选好。多存档管理则是应对主机频繁外借的玩家，它可以让你的一个游戏有多个存档文件，不同的人用不同的存档，不会互相干扰，也不会被别人平白无故抹去记录。而即时存档和即时攻略，虽然这是一代产品，但稳定性非常不错，要好于EZ5i和R4i Gold Plus。此外，Supercard DSONEi也具备慢动作功能，但效果不算太好，和二代产品几乎没有可比性，所以也就忽略不计了。现在Supercard DSONEi主要分两个版本，普通的Supercard DSONEi和Supercard DSONEi Mini。普通的价格略贵，在110～130元之间，包装里主要多出了烧录卡升级器这个周边，它可以让你在3DS无法读取现有烧录卡时进行内部芯片直接升级，而Mini装就没有这个升级器了，当然价格也略微便宜一些，在90～110元之间。同样价格相比较的话，Supercard DSONEi要比AK2i和EZ5i略好一些。主要购买途径依然是淘宝，实体店无货。

■R4i Gold Plus是目前市场占有率最高的3DS烧录卡。

保护屏幕：高透贴膜

3DS最吸引人的一个方面莫过于裸眼3D显示屏幕，想必哪个玩家都不希望屏幕被划伤而影响视觉效果，所以我们在新机入手的时候，选择一款合适的贴膜也是非常有必要的。目前3DS的贴膜主要是两种选择，一种是以Hori膜为代表的硬膜，一种则是以国产膜为代表的软膜。来自日本的Hori膜在设计上采用了三层结构，较厚也较为硬朗，主要分为：

·AR防反射层，独特设计的防反射层可减轻屏幕反光的问题。

·硬质保护层，就有防刮伤抗磨损能力。

·硅胶层，使用静电吸附，牢固且不留胶痕。

所以原装的Hori膜普遍是最好的选择，当然价格也是最贵的，普通的2片状（上下屏）一般售价在60–80元之间，而6片状的全身贴膜，价格则在130–150元之间了。相比之下，国产的一些贴膜价格都集中在50元以下，但仅有硅胶



▲所有NDS烧录卡插到3DS上都是完美不突出的。



▲原装Hori贴膜美液晶的字体饱满（右侧为原装）。



▲背面的右下角有正确的产品番号（右侧为原装）。

层和很薄的抗刮花保护层，所以贴膜摸起来很软，保护效果也肯定不如原装Hori的出色。不过考虑到价格上的因素，国产贴膜应该还是首选。当然，我们还不能忽略市场上的一些高仿Hori贴膜，毕竟Hori是游戏周边领域内的老牌厂商，产品性能和质量让人感到十分可靠，所以Hori膜也成为了仿冒品最为猖獗的贴膜，现在市面上充斥着各种厂商制作的、打着Hori包装的组装贴膜。很多商家也乐此不疲地将这些组装产品当作原装产品进行出售，以此谋取暴利，玩家们在购机时尤其需要注意。首先在价格上，凡是低于50元的Hori贴膜，100%都是组装高仿产品。其次，在外包装上，原装的Hori贴膜背面的右下角产品型号是3DS-027（2片状），而组装贴膜只是在包装正面做了高仿，背面完全不对，更没有这个型号。最后，当贴膜贴到屏幕上时，在阳光下看应该会泛出淡蓝色或淡紫色的光芒，而组装贴膜则什么都没有。玩家在购买原装Hori贴膜时要记牢这三点，以免被以次充好。

烧录卡必备：microSD卡

microSD卡也叫TF卡，主要是用在烧录卡上存储游戏的。因为烧录卡的主要用途是玩NDS游戏，而上个时代NDS游戏的最大容量也就是4Gb，即电脑上的512MB，所以在普通情况下，选择8GB容量的microSD卡就足够用了。现在市场上microSD卡的主要选择品牌为金士顿，价格非常便宜，8GB的只有30～40元，实体店一般会卖到50～80元，利润较大，所以通常情况下建议选择淘宝购买。当然，因为市场占有率高，所以金士顿的假卡也很多，玩家在购买时需要注意microSD卡包装背面的防伪标贴，下图左侧是金士顿改版之后的新标签，右侧则是金士顿在2012年的最新防伪标签，如果标签无法对应，那就有可能是假冒的microSD卡，不要购买。防伪标签即便对应，买回来后也要金士顿的官方防伪网站去鉴别，记住不要拨打标签上的800电话，因为如果是假卡，那800电话基本上也是假的，你输入任何序列号都会自动判别为真卡，只有上真正的官方网站才能准确的判断存储卡的真假。



▲金士顿microSD卡的防伪标识。



▲右上角的C4表示这张8GB容量的microSD为Class 4高速卡。

金士顿microSD卡的鉴别网址是：http://legacy.kingston.com/china/verifyflash/。最后，因为有些烧录卡对存储卡的读取速度有一定的要求，所以购卡时，最好还要选择Class 4级别以上的microSD卡，这是高速存储卡的标识，Class 4表示最低数据传输率为每秒4MB，存储卡正面会有C4的标记，要注意识别。

主机的第二电源：变压器

因为日版、美版的3DS包装里附带的充电器电源都是110V的，无法在国内正常使用。所以除了以上三样必备的周边配件之外，你还需要额外购买一个220V转110V的变压器或者是220V的直插电源。现在实体店出售的一般都是NDSi使用的组装220V直插电源，3DS也可兼容，但质量大多不太可靠，而且寿命较短，使用不好甚至可能对主机造成损伤。建议玩家尽量还是选择220V转110V变压器，搭配原装电源使用，一来稳定可靠，二来几年后上市的新一代的掌机依然可以使用这种变压器来转换使用，节省每一分钱，不过缺点是不太方便使用，尤其是经常要携带主机及电源到处跑的学生玩家。



■像北通变电金刚这样的变压器，虽然稳定，但体积太大携带起来确实不太方便。

提升操作体验：3DS扩张右滑杆

作为同捆在日版《怪物猎人3 G》中的周边，3DS扩张右滑杆算得上是最值得购买的一大周边利器，尤其是那些追求游戏操作手感的玩家。扩张右滑杆本身是需要一节7号电池驱动的，一节电池大概可以使用480个小时，算是比较厚道。扩张右滑杆除了增加右滑杆之外，还多了R、ZL、ZR这三个按键。底座上的R键主要是代替3DS主机上的R键，因为主机在安装好扩张右滑杆后就没法碰到主机本身的R键了，而ZL和ZR则是新增的按键，不同游戏会有不同的用途。多出的按键和滑杆并不针对于所有的3DS游戏，目前官方公布扩张右滑杆的游戏仅有6款游戏，分别是《怪物猎人3 G》、《生化危机 启示录》、《皇牌空战3D 纵横火网》、《潜龙谍影 食蛇者3D》、《真・三国无双VS》和《王国之心3D》。如果你想要购买或已经购买的游戏并没有在这其中，那么3DS扩张右滑杆对你没有任何用，就不要选择购买了。现在市场上单独的3DS扩张右滑杆价格在130元～160元之间，不算太贵。



▲3DS扩张右滑杆体积不小，仅支持6款游戏，不过手感非常不错。

3DS购机推荐套餐		
\	品牌/型号	价格
主机	3DS主机（日版白）	1230元
电源	北通变电金刚	58元
烧录卡	SCDS TWO全球版	218元
SD/TF卡	金士顿 8GB microSD卡（行货）	48元
贴膜	3DS专用Hori贴膜（组装）	28元
保护壳	3DS组装EVA硬包	38元
	总计	1630元

享受游戏：3DS专用支架

除了3DS扩张右滑杆之外，同捆在《新・光之神话 帕尔蒂娜之镜》游戏中的3DS专用支架现在也有了单独上市的计划，任天堂计划在3月22日发售，定价是800日元，折合人民币是64元左右。3DS专用支架的主要用途是能让你更舒服的进行触摸游戏，不想购买《新・光之神话 帕尔蒂娜之镜》但又想得到支架的玩家可以选择单独购买，这个月的月底前国内各地就应该会有小批量的到货，价格预计在80～100元左右。考虑到这款支架的意义并不如右滑杆底座，所以不太推荐普通玩家购买，大家了解一下就好。



▲3DS专用支架的购买意义不大。

结语

现在，你应该已经充分了解到3DS主机和配件的情况了吧，可能大部分玩家对于3DS主机还是处在观望破解阶段，在等待烧录卡的上市。而前段时间恰巧最有希望的Crown 3DS宣布破解无望，并发表官方声明说："起初我们以为可以完成这项破解工作，但是由于这个问题实在太难突破了，所以我们觉得这项破解工作是没有可能再进行下去了。"不知道这条声明让多少玩家感到心寒，但这也许就是正规化游戏市场的开始。3DS是台充满神奇和创意的掌机，倘若仅仅因为没有破解而错过，那可绝对是件非常遗憾的事情。希望在今后的日子大家能养成正版的意识，一起走进3DS的新奇世界。

主机及主要周边参考价格	
3DS主机（日版）	1230元
3DS主机（美版）	1180元
3DS组装变压器	18元
北通变电金刚	58元
3DS专用Hori贴膜（原装）	68元
3DS专用Hori贴膜（组装）	28元
3DS专用Hori原装硬包	98元
3DS扩张右滑杆	148元
SCDS TWO全球版	218元
EZ5i简装版	98元
AK2i纸盒版	98元
R4i金版	68元
金士顿 8GB TF卡（行货）	48元
金士顿 16GB TF卡（行货）	88元

3DS系统更新详解

文 半夏

不知道你有没有发现自己的3DS和最初买来时变得不太一样了呢？实际上3DS自发售以来共进行过几次系统的更新，包括e商店开店、添加《邂逅传说Ⅱ》、改善系统稳定性等等，一点一点不断完善的系统给玩家带来更大的便利。本次的“玩转3DS”首先就让我们看一下3DS系统的“成长过程”。

3DS在日本最初贩卖的系统版本为“Ver.1.0.0-0J”，该版本系统很多功能都没有开放，之后官方陆续推出了“Ver.1.1.0-1J”、“Ver.2.0.0-2J”……直到目前最新的“Ver.3.0.0-6J”版本。当前机器版本型号会在“本体设定”选项中上画面右下角表示出来，如果当前版本过低可以选择更新，在确定连接到网络后，选择“本体设定”→“その他の設定”→“本体の更新”可以自动更新3DS系统。从版本“Ver.2.0.0-2J”后，可以选择使用无意识通信进行更新。要注意一旦更新之后就不能回到原来的旧版本了。



各版本详解

Ver.1.1.0-0J

这个版本并不是经由网络配信下载的，而是《飞行胜地》等游戏软件内置的升级版本。该版本提升了系统的安定性，扩张了无意识通信能够接受通知消息等的机能，修正了一部分使用任天堂中心（ニンテンド-ゾ-ン）以及无线网络无法连接的BUG。

Ver.1.1.0-1J

于2011年3月2日公开下载的版本，只能通过接入互联网后进行下载。更新内容为Ver.1.1.0-0J版本内容，再加上追加限时3D影像“任天堂GAME MUSIC LIVE”（版本Ver.2.0.0-2J更新后删除）。



Ver.2.0.0-2J

于2011年6月7日发布的更新版本，可以说是3DS的第一次大更新。更新过后软件方面主要有以下变化：任天堂e商店（ニンテンド-eショップ）“开店”，玩家们可以在这里观看最近热卖或即将发售的游戏的宣传影像、下载收费或免费版等等各种五花八门的游戏；可以使用互联网浏览器浏览网页；在《Mii邂逅通信广场》中如果有Mii形象还没有进行小游戏“邂逅传说”和“拼图之旅”，而又邂逅了新的Mii形象的话，玩家要进入入口处会有确认提示，防止玩家误点进入使过去邂逅的角色无法进行游戏；同时在广场选择玩家Mii形象时菜单追加了一个选项“最后所玩的游戏（さいごにあそんだゲ-ム）”，选择之后可以在任天堂e商店观看游戏的详细情报；在通知菜单追加“启动软件（ソフトを启动）”选项。本体设定方面有如下变化：デ-タ管理内可以使用DSi Ware管理和3DS软件管理能自由删除3DS内下载软件和游戏；可以使用数据转移功能，NDSi（含NDSiLL）内购入的下载软件、照片、声音、Wi-Fi设置等等都可以向3DS移动；家长设定使用权限中追加“下载动画的视听”选项。在无意识通信方面做了如下变动：追加自动接收本体更新的机能；追加免费软件和体验版软件自动下载的机能。另外其他方面删除了按下电源键出现的选项中的“进入睡眠（スリ-プする）”；提高了系统的稳定性和便利性；删除了3D影像“任天堂GAME MUSIC LIVE”。

Ver.2.1.0-3J

于2011年6月7日发布的更新版本，只能通过联网下载更新，主要是修正了《山脊赛车 3D》中进行某些特定操作会导致系统休眠的BUG，提高了系统的安定性和便利性。

Ver.2.1.0-4J

于2011年7月26日发布的更新版本，只能通过联网下载更新，在邂逅音乐中添加显示对方歌曲曲名。

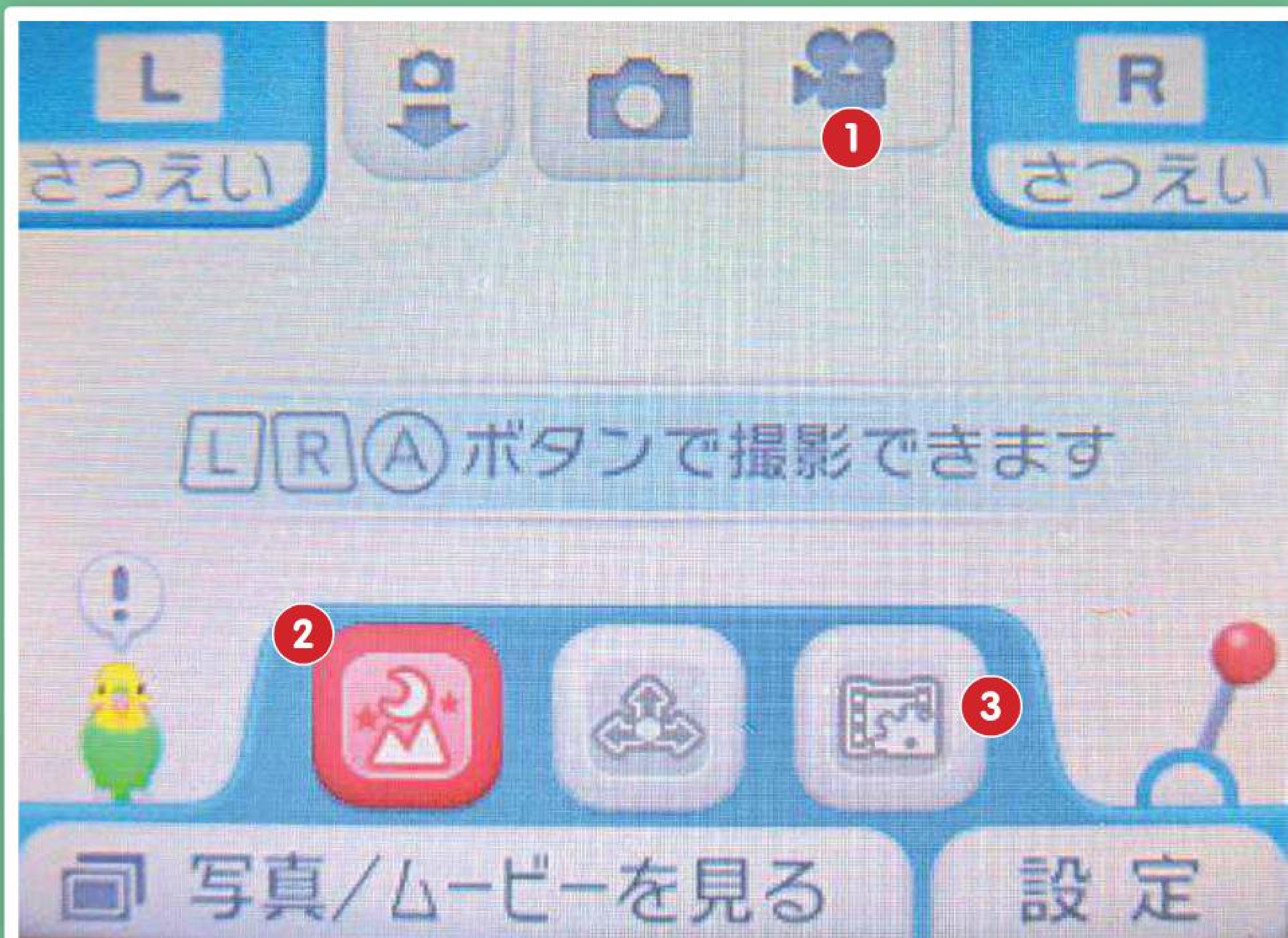
Ver.2.2.0-○J

特殊的更新版本，《超级马里奥3D大陆》等一部分软件进行联网游戏时会提示更新，更新后版本号并没有变化，Ver.2.2.0-○J的○内数字和你之前的版本一致。更新的内容为在“朋友菜单（フレンドリスト）”中可以选择参加朋友正在进行的在线游戏，比如朋友正在在线玩《马里奥赛车7》在朋友菜单中看到后可以直接选取进入该游戏（前提是你也有该游戏，且已经连接到网络）。

Ver.3.0.0-5J

最近一次最大的版本更新，于2011年12月7日开始可以下载。首先系统更新后3DS照相机添加拍摄3DS视频功能，具体变化如下：

3DS照相机点击图上1位置，可以拍摄3D视频，在2位置可以设定摄像头类型、明暗度等等。在下方“写真/ムービーを見る”中可以看到拍摄的视频成品。同时原本的定时拍摄3处追加了和视频相关的两个拍摄模式：“コマ撮り”、“いいとこ撮り”，前者可以连续拍摄，用于制作简单的动画效果，例如使用其对着一只铅笔拍摄并不断挪动铅笔位置，最终就会形成铅笔在移动的动画。后者可以使用暂停镜头，只拍摄喜欢的东西，最终会造成镜头不断切换的效果。在浏览拍摄照片时，使用滑杆能够上下移动，增加了照片显示范围的选择。



其次增加了任天堂e商店的便利性，包括开始可以下载有一定游戏次数限制体验版软件，具体说明见后文；可以以“引换番号”直接查找到需要下载的软件；从任天堂e商店内购入软件后可以选择“あとから受信する”，然后即使退出了任天堂e商店，只要链接到网络，合上盖子3DS本体就会使用无意识通信进行自动下载；另外增加保存信用卡信息的选项，使购物更加方便；在软件评价（星星标志）的右侧增加了投票总数，方便玩家对软件进行筛选；在可鉴赏的游戏下添加“任天堂e商店无法购买（ニンテンドーeショップでは买えない）”的提示，消除玩家误会；“新闻（ニュース）”选项中新到消息的“New”标志，改成了蓝色，更加醒目方便玩家查看。



主菜单方面，可以进一步查看正在下载的软件状况，甚至可以终止软件下载；按L/R键进入到普通相机模式，在这里添加了QR码辨识机能，使用其读取QR码后能够立刻使用3DS自带浏览器链接到相关网站。在本体设定数据管理中添加“追加コンテンツ管理”选项，可以删除游戏DLC；完善软件搬运功能，更新之后下载过的3DS软件都可以向其他3DS完整搬运。

最后，Mii邂逅通信广场可以说是这次更新变化最大的部分。由于之前3DS内置软件《邂逅通信Mii广场》取得了相当不错的评价，很多玩家玩得意犹未尽，所以这次《邂逅通信Mii广场》增加了更多全新的项目，进入广场后界面追加“祝系统”、观看“拼图之旅”中获得的图像、邂逅地图选项等，追加了大受好评的《邂逅传说II》，具体变更说明以及游戏攻略见后文。

Ver.3.0.0-6J

截止到2012年3月23日最新的更新版本，于2011年12月12日发布，提升了3DS游戏内置软件的安定性，修正了《雷电十一人GO》游戏中途声音消失的BUG。

玩转免费游戏

随着系统的更新更多有趣的试玩版、免费版游戏开始下载，以玩转3DS为目标的你怎么能不“玩转免费游戏”呢？

邂逅通信Mii广场

在更新到版本“Ver.3.0.0-5J”后，进入广场后会发现这里多出了几个之前没有的选项，内容如下：

名称	说明
音乐リスト	在Mii广场听到过的音乐都会收集到这里，可以反复聆听
お祝いリスト	类似成就系统，每完成某些特定条件就会开启一个“祝”
すれちがいマップ	记录邂逅过的玩家所在地，邂逅过的地方会在地图上填色，搜集不同地方会开启不同的“祝”
スライドショ-	在拼图之旅小游戏中拼成的立体图画会出现在这里，以幻灯片形式播放





小游戏《拼图之旅》在更新之后添加了更多的3D图画供玩家搜集碎片，而且新添加的图画中粉红色部分只能通过邂逅获得，而不能通过金币购买获得，初次进入游戏系统会随机附送碎片，随机附送的碎片取决于玩家所设定的地域，全图片一览见下表：

出现日期	图片名称	总块数	可自动获得的地区
初期出现	メトロイドアザーエム	15	山形　神奈川　岐阜　兵库　山口　长崎
	マリオ&クッパ	15	日本 福岛　东京　富山　静冈　奈良　德岛　熊本
	スーパーマリオギャラクシー2	15	北海道　茨城　石川　爱知　和歌山　香川　大分
	ゼルダの传说	15	青森　栃木　福井　三重　鸟取　爱媛　宫崎
	星のカービィ	15	岩手　群马　山梨　滋贺　岛根　高知　鹿儿岛
	ピクミン	15	秋田　新泻　千叶　大阪　广岛　佐贺
	Newスーパーマリオブラザーズ Wii	15	宫城　埼玉　长野　京都　冈山　福冈　冲绳
2011年12月7日后	ゼルダの传说 时のオカリナ3D	24	北海道
	スターフォックス64 3D	24	青森　岩手　宫城　秋田　山形　福岛　日本
	スーパーマリオ 3Dランド	40	东京　茨城　栃木　群马　埼玉　千叶　神奈川　富山　石川　山梨　长野　新泻　岐阜　静冈
	マリオカート7	40	福井　爱知　三重　滋贺　京都　大阪　兵库　奈良　和歌山　鸟取　岛根　冈山　广岛　山口
	みんなのリズム天国	24	德岛　香川　爱媛　高知
	ドンキーコング リターンズ	24	福冈　佐贺　长崎　熊本　大分　宫崎　鹿儿岛
	パイロットウィングス リゾート	24	冲绳
2012年2月27日后	新・光神话　パルテナの镜	40	全国

お祝いリスト一览

序号	名称	说明
1	スペシャルMiiとすれちがった！	和特殊的Mii形象邂逅
2	スペシャルMiiと10回すれちがった！	和特殊的Mii形象邂逅10次
3	1度に5人连续で男のMiiがやってきた！	1次和5名男性Mii形象邂逅
4	1度に5人连续で女のMiiがやってきた！	1次和5名女性Mii形象邂逅
5	同じMiiと10回すれちがった！	和同一Mii形象邂逅10次
6	1日で100回すれちがった！	1日内邂逅100次
7	5日连续すれちがった！	5日连续邂逅
8	10日连续ですれちがった！	10日连续邂逅
9	久しぶりにすれちがった！	时隔30天以上的邂逅
10	かなり久しぶりにすれちがった！	时隔11天以上的邂逅
11	今日诞生日のMiiとすれちがった！	和今天是生日的Mii邂逅
12	初めて“すごくいい”と言ってもらった！	第1次被人说“すごくいい”
13	“すごくいい”と10回言ってもらった！	第10次被人说“すごくいい”
14	“すごくいい”と50回言ってもらった！	第50次被人说“すごくいい”
15	“すごくいい”と100回言ってもらった！	第100次被人说“すごくいい”
16	合计2つの地域のMiiに出会った！	与2个地方的Mii邂逅
17	合计3つの地域のMiiに出会った！	与3个地方的Mii邂逅
18	合计5つの地域のMiiに出会った！	与5个地方的Mii邂逅
19	合计10の地域のMiiに出会った！	与10个地方的Mii邂逅
20	合计20の地域のMiiに出会った！	与20个地方的Mii邂逅
21	合计30の地域のMiiに出会った！	与30个地方的Mii邂逅
22	合计50の地域のMiiに出会った！	与50个地方的Mii邂逅
23	じぶんの国にあるすべての地域を制覇！	与47都道府县Mii邂逅
24	合计2カ国のMiiとすれちがった！	与2个国家的Mii邂逅
25	合计3カ国のMiiとすれちがった！	与3个国家的Mii邂逅
26	合计5カ国のMiiとすれちがった！	与5个国家的Mii邂逅
27	合计10カ国のMiiとすれちがった！	与10个国家的Mii邂逅
28	1度にやってきたMiiが3人连续で	1次连续邂逅3个Mii形象
29	はじめてこべつあいさつがきた！	第1次收到个别招呼
30	はじめてすれちがった！	第1次邂逅
31	10回すれちがった！	第10次邂逅
32	50回すれちがった！	第50次邂逅
33	100回すれちがった！	第100次邂逅
34	500回すれちがった！	第500次邂逅
35	777回すれちがった！	第777次邂逅
36	1000回すれちがった！	第1000次邂逅
37	2000回すれちがった！	第2000次邂逅
38	3000回すれちがった！	第3000次邂逅
39	4000回すれちがった！	第4000次邂逅
40	5000回すれちがった！	第5000次邂逅
41	6000回すれちがった！	第6000次邂逅
42	7000回すれちがった！	第7000次邂逅
43	8000回すれちがった！	第8000次邂逅
44	9000回すれちがった！	第9000次邂逅
45	9999回すれちがった！	第9999次邂逅
46	广场が10人になった！	广场有10个Mii形象
47	广场が50人になった！	广场有50个Mii形象
48	广场が100人になった！	广场有100个Mii形象
49	广场が500人になった！	广场有500个Mii形象
50	广场が1000人になった！	广场有1000个Mii形象
51	广场が2000人になった！	广场有2000个Mii形象
52	广场が3000人になった！	广场有3000个Mii形象
53	ピースあつめの旅で3回连续してピースがかぶった！	拼图之旅连续3次获得已有拼图
54	ピースあつめの旅で初めてパネルがそろった！	首次完成1块拼图
55	ピースあつめの旅でパネルが5枚そろった！	完成5块拼图
56	ピースあつめの旅でパネルが7枚そろった！	完成7块拼图
57	ピースあつめの旅でパネルが10枚そろった！	完成10块拼图
58	すれちがい传说で1部屋突破した！	在《邂逅传说》突破1间屋子
59	すれちがい传说で3回连续剑でミスした！	连续3次Miss
60	すれちがい传说で1ターンで50ダメージを越えた！	1次对敌人造成50伤害
61	すれちがい传说で黄色の盾を破坏した！	击破蓝色的盾
62	すれちがい传说で水色の盾を破坏した！	击破黄色的盾
63	すれちがい传说でやみの部屋を突破した！	击破黑色的房间
64	すれちがい传说をクリアした！	《邂逅传说》通关
65	すれちがい传说を2回クリアした！	《邂逅传说》通关2次
66	すれちがい传说を5回クリアした！	《邂逅传说》通关5次
67	すれちがい传说を10回クリアした！	《邂逅传说》通关10次
68	すれちがい传说を30人以下のMiiでクリアした！	使用30个以下的Mii通关《邂逅传说》
69	すれちがい传说Ⅱでまぶしい部屋を突破した！	突破《邂逅传说Ⅱ》耀眼的房间
70	すれちがい传说Ⅱで炎の部屋を解除した！	突破《邂逅传说Ⅱ》火房间
71	すれちがい传说Ⅱで冷气の部屋を解除した！	突破《邂逅传说Ⅱ》冰的房间
72	すれちがい传说Ⅱで毒の部屋を解除した！	突破《邂逅传说Ⅱ》黑白盾
73	すれちがい传说Ⅱで白と黑の盾を破坏した！	突破《邂逅传说Ⅱ》毒房间
74	すれちがい传说Ⅱをクリアした！	《邂逅传说Ⅱ》通关
75	すれちがい传说Ⅱ里传说をクリアした！	《邂逅传说Ⅱ 里传说》通关

版本Ver.3.0.0-5J更新之后会有一些特殊的Mii形象通过无意识通信来到邂逅Mii广场，他们身上有全拼图碎片，而且在《邂逅传说》中一出场就有5级，对玩家非常有帮助，截止到2012年3月23日共有以下两位特殊Mii形象登场：

Mii名称	衣服颜色	国家、地域	最后进行的游戏
Iwata(岩田聪)	蓝色	任天堂、任天堂	马里奥赛车7
まつおか　しゅうぞう（松冈修造）	红色	日本、无	马里奥与索尼克 伦敦奥运会

《邂逅传说Ⅱ》

在版本Ver.3.0.0-5J更新之后，备受玩家好评的《邂逅传说》更新了《邂逅传说Ⅱ》，但是想要玩到它却没那么容易，《邂逅传说Ⅱ》需要将《邂逅传说》第1作通关两次之后才会自动出现，前作已经引得无数玩家纷纷“甩手”，第二作更是让人欲罢不能。《邂逅传说Ⅱ》游戏方法和前作基本相同，使用3DS每天走路获得的小硬币可以雇佣勇者和邂逅的其他勇者一起突破各个房间拯救国王一家，不同的是本作还可以雇佣之前邂逅过的勇者（最多可以雇佣3人），花费的硬币数是勇者等级加2，例如雇佣一个7级的满级勇者需要9枚硬币，虽然比雇佣



普通勇者的硬币花费更多，但是可以在今后的战斗中掌握勇者衣服的颜色，更容易安排战略。

战斗过程中也有所更新，添加了“コンビを组む”、“宅配”两个选项。前者就是同行的勇者可以组成组合，只有特定颜色的勇者才可以自动组合，如果没有合适的颜色，就不会出现这个选项。组成组合的勇者等级叠加再加1，也就是两个2级勇者组合之后就是5级勇者，同颜色勇者组合后可以发动合体魔法或者合体剑（攻击次数4次），不同颜色勇者组合后只能发动合体剑（攻击次数3次），黑色和白色组合后可发动合体剑（攻击次数4次），后期有的房间必须使用合体魔法才能通过。具体可以组合的颜色如下：

1.相同颜色，组合后可以使用合体魔法魔法威力比普通魔法更大，合体剑攻击回数+1。

2.相似颜色，包括红色和粉红色、红色和橘黄色、红色和紫色、蓝色和水色、蓝色和紫色、黄色和黄绿色，黄色和橘黄色、绿色和黄绿色，组合后可以使用合体剑。

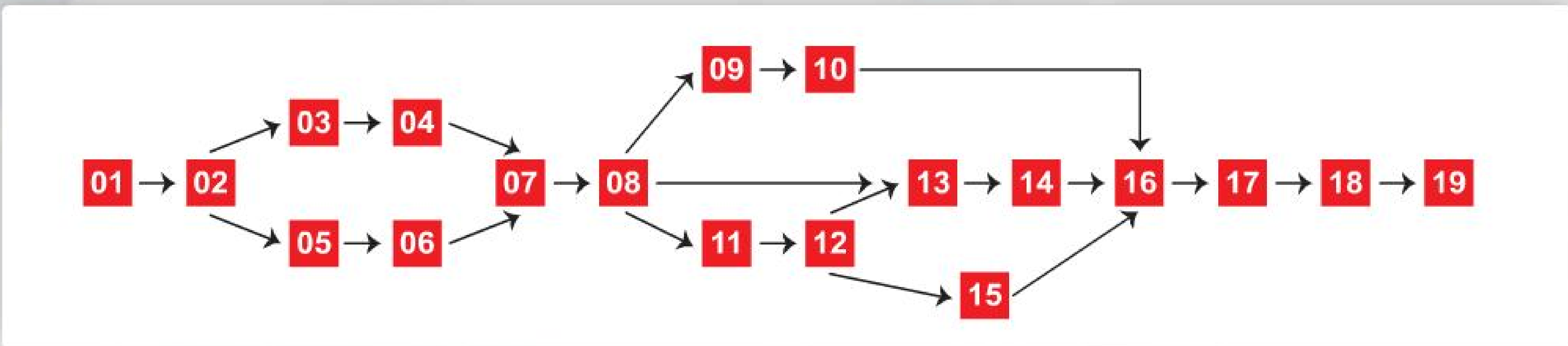
3.黑色和白色，合体剑攻击回数+1。

“宅配”可以使用硬币购买相应的道具，很多道具对突破房间十分有帮助，具体效果如下：

名称	消耗硬币数	效果
仲间のくすり	8	能够唤回之前离开的勇者3名
ちからのくすり	20	使后面勇者的等级全体+3不过仍然最高限为7级，突破一个房间后药效消失
晴れのくすり	2	使死神类怪物制造的云消失，偶尔会有不良品无法发挥作用
まふうじのくすり	2	解除幽灵类怪物释放的魔法效果，偶尔会有不良品无法发挥作用

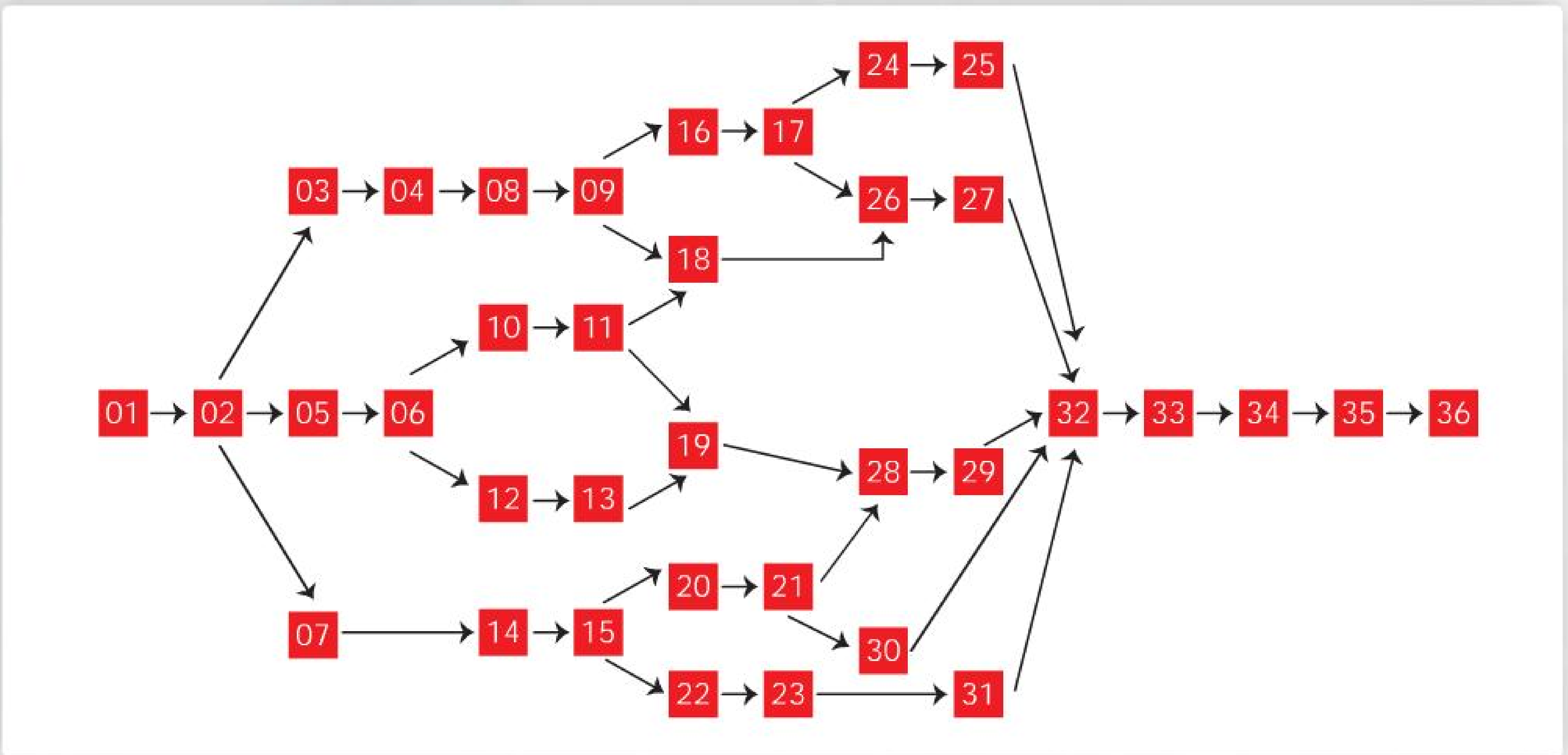


《邂逅传说Ⅱ》不再像前作中那样路线只有一条，而是划分了多条路线供玩家选择，不同的路线面对的敌人和获得的奖励都会有所区别，部分路线需要获得对应钥匙后才能解锁，本作中房间内出现的帽子不再只有1种，而是多达3种，也就是有的房间至少要刷三轮才能收集全部帽子，具体地图和房间解说如下：



对应地图编号	房间名称	战利品	说明
1	旅立ちの平原入り口	ヨッシ−のぼうし、ピ−チのぼうし、テレサのぼうし	怪物弱点为黄色魔法
2	旅立ちの平原出口	–	怪物弱点为黄色魔法
3	あやかしの沼　西	–	怪物弱点为黄色魔法
4	あやかしの沼　东	しんしのぼうし	怪物弱点为黄色魔法，ブル−スライム会帮助同伴回复，应优先解决
5	废墟 西	–	怪物弱点为红色魔法
6	废墟 东	かいぞくのぼうし	怪物弱点为红色、黄色魔法
7	黑き丘　南	ア−ウィンのぼうし、トライフォ−スのぼうし、フォックスのぼうし	怪物弱点为红色魔法，蓝色魔法攻击无效
8	黑き丘　北	–	物理攻击伤害−1
9	うらみの山　西	–	物理攻击伤害−2
10	うらみの山　东	ハンバ−ガ−のぼうし	怪物会巨大化魔法，使用后强制勇者撤退，其弱点为黄色魔法
11	邪神の祭坛　西	–	盾为黑白色，使用黑白勇者合体剑可以破坏
12	邪神の祭坛　东	にんじゃのぼうし、サッカ−のぼうし	需一名黑色勇士破坏耀眼魔法，铠甲怪会保护同伴物理攻击伤害−1，木乃伊会回复同伴，弱点为火
13	わざわいの森入り口	–	物理攻击伤害−1
14	わざわいの森出口	きふじんのぼうし	需两名黄色勇士破坏毒雾，怪物弱点为白魔法，会释放诅咒云
15	ふきつなほこら	ヘイホ−のぼうし	需一把青铜钥匙才会开启，怪物物理攻击伤害−2，弱点为黑魔法
16	やみの城　入り口	–	物理攻击伤害−2
17	やみの城　大广间	エポナのぼうし、ケ−キのぼうし、ピザのぼうし	怪物弱点为红色魔法
18	やみの城　王の间	エポナのぼうし、ケ−キのぼうし、ピザのぼうし	需两名蓝色勇者破坏火焰机关，怪物弱点为白魔法，会释放耀眼的云令勇者无法使用魔法
19	やみの城　屋上	–	物理攻击伤害−1
19	やみの城　屋上2	–	物理攻击伤害−1，会释放使用者等级下降的魔法
19	やみの城　天空の间	王子のぼうし、ワリオのぼうし、やみの王のぼうし	不会进入冰冻睡眠毒状态，会释放使用者等级下降的魔法

以为这就是《邂逅传说Ⅱ》的全部的话，那你就错了，在《邂逅传说Ⅱ》通关两轮后会开启难度更大的《邂逅传说Ⅱ 里传说》，具体地图及说明如下：



对应地图编号	房间名称	战利品	说明
1	旅立ちの平原入り口	どかんのぼうし、デイジ−のぼうし、きいろヨッシ−のぼうし	怪物弱点为黄色魔法
2	旅立ちの平原出口	–	怪物弱点为黄色魔法，有黄色盾
3	あやかしの沼　西	–	怪物弱点为黄色魔法
4	あやかしの沼　东	–	怪物弱点为红色魔法，蓝色魔法无效
5	废墟 西	パンダのぼうし、ちょんまげのぼうし	怪物弱点为红色魔法
6	废墟 东	–	怪物弱点为红色魔法
7	さばきのほこら	ハテナブロックのぼうし、ワンワンのぼうし、バ−バラのぼうし	需要1把银钥匙以及两名蓝色勇士组合，怪物物理攻击伤害−2
8	かえらずの山 西	トマトのぼうし、シェフのぼうし	怪物弱点为蓝色魔法，红色魔法无效
9	かえらずの山 东	–	物理攻击伤害−2
10	黑き丘　南	ソフトクリ−ムのぼうし、むぎわらのぼうし	物理攻击伤害−1
11	黑き丘　北	–	物理攻击伤害−1
12	深き森 西	ヘッドドレスのぼうし、ちいさいぼうし	需要两名黄色勇士组合，怪物物理攻击伤害−1
13	深き森 北	–	怪物弱点为白色魔法
14	深き森 南	–	怪物弱点为白色魔法
15	深き森 东	–	怪物弱点为白色魔法
16	あくむの森 入り口	–	怪物弱点为白色魔法
17	あくむの森 出口	ペンギンのぼうし、ハイビスカスのぼうし	怪物回避率非常高，红、蓝、紫魔法攻击无效
18	いけにえの沼	–	怪物回避率非常高，红、蓝、紫魔法攻击无效
19	邪神の祭坛　前	–	怪物弱点为红色魔法
20	邪神の祭坛　西	–	怪物弱点为红色魔法
21	邪神の祭坛　东	ゲッソ−のぼうし、ホラ−のぼうし	怪物弱点为红色魔法

对应地图编号	房间名称	战利品	说明
22	绝望の山 西	はなのぼうし、ピンクヨッシ–のぼうし	怪物弱点为蓝色魔法
23	绝望の山 东	–	怪物弱点为黄色魔法，怪物会释放巨大化魔法强制勇者退场
24	やみの遗迹 西	–	怪物弱点为黄色、白色魔法
25	やみの遗迹 东	クマのぼうし、みずいろヨッシ–のぼうし	怪物弱点为红色魔法
26	うらみの山　西	–	需要两名蓝色勇士组合，怪物物理攻击伤害–2
27	うらみの山　东	ホットドッグのぼうし、ラ–メンのぼうし	怪物弱点为黄色魔法，怪物会释放巨大化魔法强制勇者退场
28	わざわいの森入り口	–	怪物回避率非常高，红、蓝、紫魔法攻击无效
29	わざわいの森出口	アメフトのぼうし、すいえいのぼうし	需要两名黄色勇士组合、怪物弱点为白色魔法，物理攻击伤害–1
30	ふきつなほこら	–	需要两名红色勇士组合
31	封印の间	ニンテンド–3dsのぼうし、NESのぼうし、ファミコンのぼうし	需要金色钥匙，将军怪物会复活魔法，一定要优先解决，其弱点为白色魔法，木乃伊弱点为红色魔法
32	やみの城　入り口	–	怪物会释放坚硬魔法增加自己防御
33	やみの城　大广间	–	需要两名红色勇士组合、怪物弱点为白色、红色魔法
34	やみの城　王の间	パックンフラワ–のぼうし、まほうのぼうし、あくまのぼうし	需要白色勇士，大臣怪物会回复同伴
35	やみの城　屋上1	–	怪物会释放坚硬魔法增加自己防御
35	やみの城　屋上2	–	怪物会释放云魔法扰乱勇者
36	やみの城　天空の间	姬のぼうし、ワルイ–ジのぼうし、全てのやみの王のぼうし	怪物不会进入睡眠冰冻毒状态，会释放云使用着等级下降

地图中有一些房间需要用到钥匙开启，在完成《邂逅传说 II》两轮之后能够得到青铜钥匙，银钥匙在《邂逅传说 II　里传说》的某些关卡可以获得，而金钥匙则最难获得，需要在对决暗之王（游戏最后一个BOSS）时使用少于16名勇士过关，推荐使用10级以上的合体剑攻击。

《无意识交换日记》&《美人时钟》

这两款是通过任天堂e商店可以下载到的免费软件，虽然不花钱，但是可玩度却一点也不少，有3DS的玩家建议都下载尝试一下。

《无意识交换日记》是一款非常有趣的日记交换软件。最初出现在玩家菜单界面上的仅仅是图标，选择之后同意连接互联网，进入任天堂e商店同意购入（免费），才能下载完整的软件。成功下载之后进入软件，确定开启邂逅通信、确定接受他人信件之后，会接收到一系列新手教学日记，看着系统发来的绘制得五花八门的日记相信玩家早就手痒了，快来绘出属于你的交换日记吧。

1.画板，在这里可以进行日记的绘画和书写，所写画的顺序会被记住，他人收到后能看到你绘制日记的过程，不到最后一刻没人知道你写了什么，能给人无限惊喜。

2.笔和橡皮，分为普通和3D两种，使用3D笔绘制后会产生立体效果哦。

3.扩展，随着绘制日记的数量增多，这里的功能会逐渐开放，可以选择上传照片、更改背景壁纸、添加声音（需15枚小金币）。

4.下一页，可以选择绘制多枚日记。

5.返回。

画好的日记选择“おくる”可以进行发送，有两种发送方式“いつの间に通信でおくる”和“すれちがい通信でおくる”，前者是选取3DS朋友列表中的朋友，进行点对点发送，发送之后朋友如果连接到网络，就会在不知不觉间收到日记。后者是随机发送给邂逅到的玩家，所有与你邂逅的玩家都有可能收到日记。



所有的日记都会整齐的排列在主菜单，选择你绘制的日记可以对其进行重新绘制、花费10枚金币制成图片保存在3DS里等等；选择他人绘制的日记可以留下评论并反发送回去；上图右下角为菜单，可以在这里选择以幻灯片形式连续播放日记、更改设定、立即检查是否有新日记、删除日记。

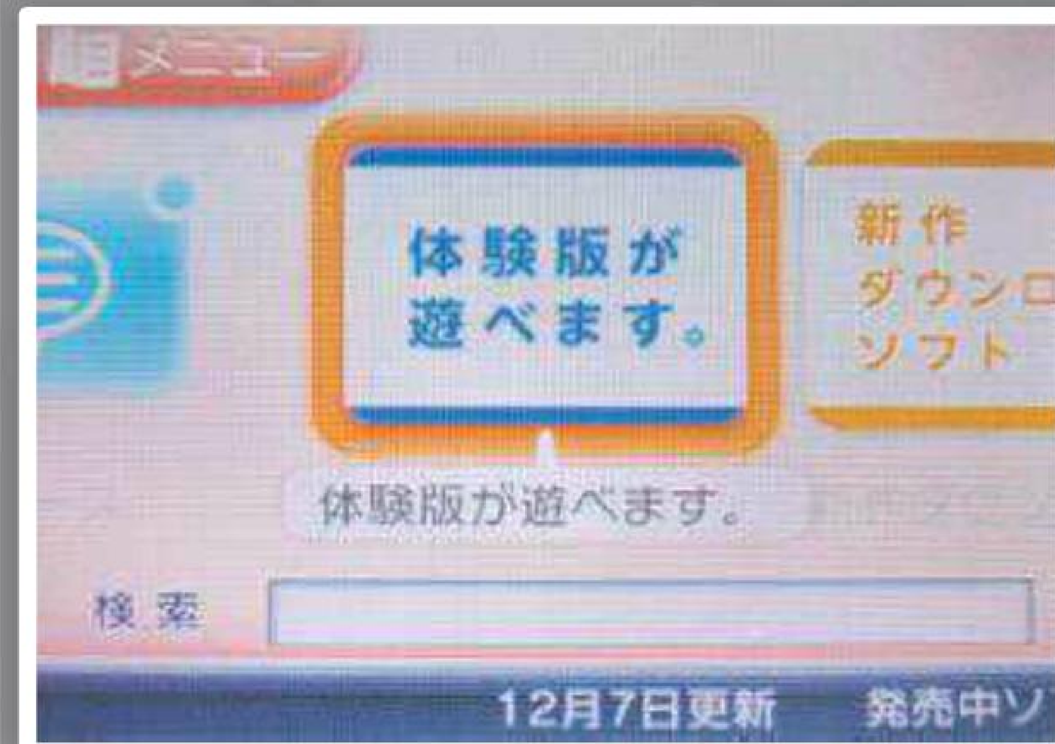
《无意识交换日记》还会不时收到一些知名游戏制作人关于新品的宣传和告知，看到他们认真地一笔一划地写给玩家的话语，真让人有几分感动呢。

《美人时钟》是一款诞生于2009年，以“在美人时钟和美人进行1分钟的恋爱”为宣传口号的实用计时软件，2012年3月21日发布了3DS版《美人时计》，玩家可以在任天堂e商店进行免费下载。3DS的上屏会显示共360位来自日本各地的美人，手持提示板提示时间，每一分钟照片都会发生变化，结合立体视功能，立体感十足，共收录1440枚照片，每到整点还会有小视频供玩家欣赏。在3DS下屏幕会显示美人的名称、三围、所在地、工作、留言等等信息，另外在下屏还可以自由设置闹钟、倒计时、声音等，设定的时间一道就会响起提示音（关闭3DS以及退出游戏后无效）。还可以把喜欢的美人照片和视频加入到收藏夹，任何时候都可以进行观看。美人们能使玩家在养眼的过程中保持心情愉快，并时刻注意时间，推荐给有需要的玩家尝试。





试玩版游戏详解



3DS版本更新至Ver.3.0.0–5J以后，在任天堂e商店开始有很多游戏的试玩版（日语中为体验版）出售，连接到网络后进入任天堂e商店，所有的试玩版都收录在上图位置里，进入之后可以看到各个试玩版所占的容量、原本价格、画面截图、玩家评价等内容。在决定体验一款游戏的时候选择“体验版ダウンロ–ド”就会进入下载画面，（如果显示残高不足，表示你误点了正式版，如果空间不足会自动跳转到管理画面进行删除）。可以选择直接下载或者稍后进行无意识下载，下载完成的软件会成为一个小礼包出现在3DS主界面。每个试玩版都有不同的试玩次数限制，最多为30次，可以在点中试玩版图标后上屏幕下画面确认，进入试玩版后，只要你不退出游戏，不关机就只计玩了1次，一旦退出游戏再进入就会记2次。在达到试玩次数上限之后就不能再玩了，即使删除重下也没有效果，想要彻底重置试玩版次数只能把3DS完全初始化，这是十分得不偿失的，不推荐这么做。另外在本体设定“デ–タ管理”→“3DSデ–タ管理”→“ソフト管理”中可以选择删除软件。

创造我们的3D世界——3DS景深视频&图片DIY制作指南

3DS的出现让掌机引入一个全新的游戏视觉感官世界，但3DS的景深3D功能可不仅应用在游戏方面。不少玩家都知道，任天堂官方网络经常会放出一些3D视频提供我们下载观看，同时我们也看见网上经常有人分享一些3DS的视频与图片，而这些视频与图片又是如何制作的呢，我们自己是否也能在家转换出自己喜欢的3D视频与图片呢？本篇文章我们会通过图文带大家一步步制作出这些3DS用的影像视频与3D图片。同学们，不要再假手于人了，快跟着我们的文章创造属于自己的3D世界吧。

文 Deagla

3D视频DIY

有关3DS的视频格式

想要将一段视频转为3DS可以读取的格式，首先要了解3DS所支持视频的大致参数。

3DS支持格式	AVI格式
视频编码	MJPEG（MJPG）
视频分辨率	高度为240，宽度小于480，一般取400*240或320*240，自行拍摄的视频为480*240
视频比特率	1024～5000Kbit/S
视频帧数	10～30FPS
音频编码	PCM(DPCM/ADPCM)
音频比特率	64
音频声道	单声道/双声道
视频总长度	最大时长10分钟
文件名格式	HNI_**** ※1
※1：****为任意4位数字 但不能与其他照片的文件名重叠	

现在市面上较为普遍的压制方法有两种，一种为使用stvmkre来压制，另一种是通过N3DS相机工具箱或wondershare等压制软件来实现3D视频的压制。而在第2种方法之中，就数N3DS相机工具箱实用度最高。

stvmkre压制左右(上下)分屏3D视频方法

首先查看视频长度和帧宽度,avi格式的可直接查看属性，其他类型的文件则需用播放器打开后才能看到文件的帧宽度。长度需在10分钟以内，超长的话需要自行分割。而帧宽度在之后也会用到。文件名请勿使用中文名，且不要放在中文名的文件夹下。首先介绍下如何使用stvmkre压制左右3D视频。

视频	
长度	00:03:52
帧宽度	1280
帧高度	368
数据速率	4711kbps
总比特率	5064kbps
帧速率	20 帧/秒

第一步 创建AVS文件

通过AVS脚本压制，在事前我们需要进行脚本编写，以让压制程序辨认我们需要执行的指令。这里首先要新建文本文档，输入代码并按照下方的介绍修改：

1：文件所在位置及文件名。

2：视频的总帧数。由于3DS支持的视频最长时间为10分钟，按照每秒20帧，一部10分钟的视频最大帧数为12000帧。

3：左右眼视频分别切入部分。由于我们是将左右分屏的视频压成一个3D视频，所以这里的640其实就是视频帧宽度的一半。

4：输出文件的分辨率。

5：L为左眼视频，而有脚本的R则代表右眼视频。

up.avs - 记事本

```
D = DirectShowSource("文件及位置", audio=true, convertfps=true)
#D= Trim(D,0,12000)
UP = crop(D, 0, 0, -帧高度一半,0)
DN= crop(D, 帧高度一半, 0, 0, 0)
UP = BilinearResize(UP, 480, 240)
DN = BilinearResize(DN, 480, 240)
return(UP)
```

down.avs - 记事本

```
D = DirectShowSource("文件及位置", audio=true, convertfps=true)
#D= Trim(D,0,12000)
DN = crop(D, 0, 0, -帧高度一半,0)
UP= crop(D, 帧高度一半, 0, 0, 0)
DN = BilinearResize(UP, 480, 240)
UP = BilinearResize(DN, 480, 240)
return(DN)
```

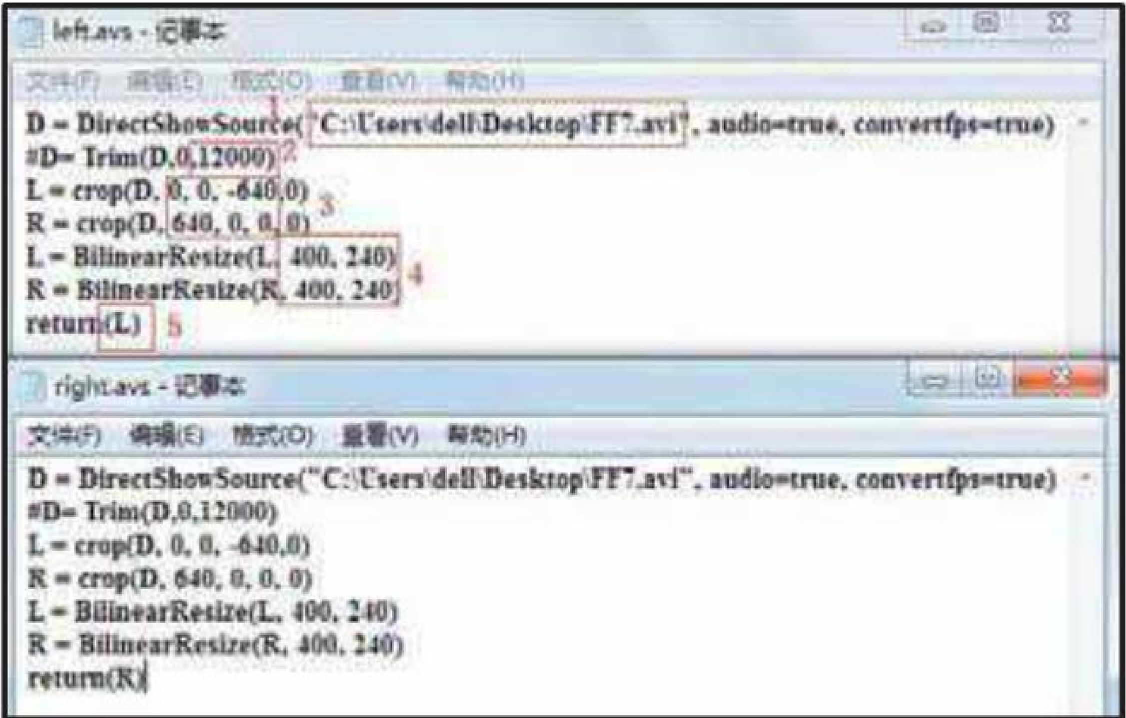
右视频脚本其实和左视频脚本一样，只要将最后的L改成R即可。

保存文件，将文件的后缀改为avs，文件名随意。

打开视频文件后，将2个avs拖进去看是否正常运行（正常情况为只出现原视频宽度的一半，也就是正常画面）。

第二步 使用SMM压制

在文件选项中打开左/右立体电影并依次之前制作的左右AVS视频源文件。会出现3个视频窗口的样式，界面上方2个屏幕分别为左右源视频，下方屏幕系合成后的图像，在3D的情况下为裸眼3D而非当下所见的重影。



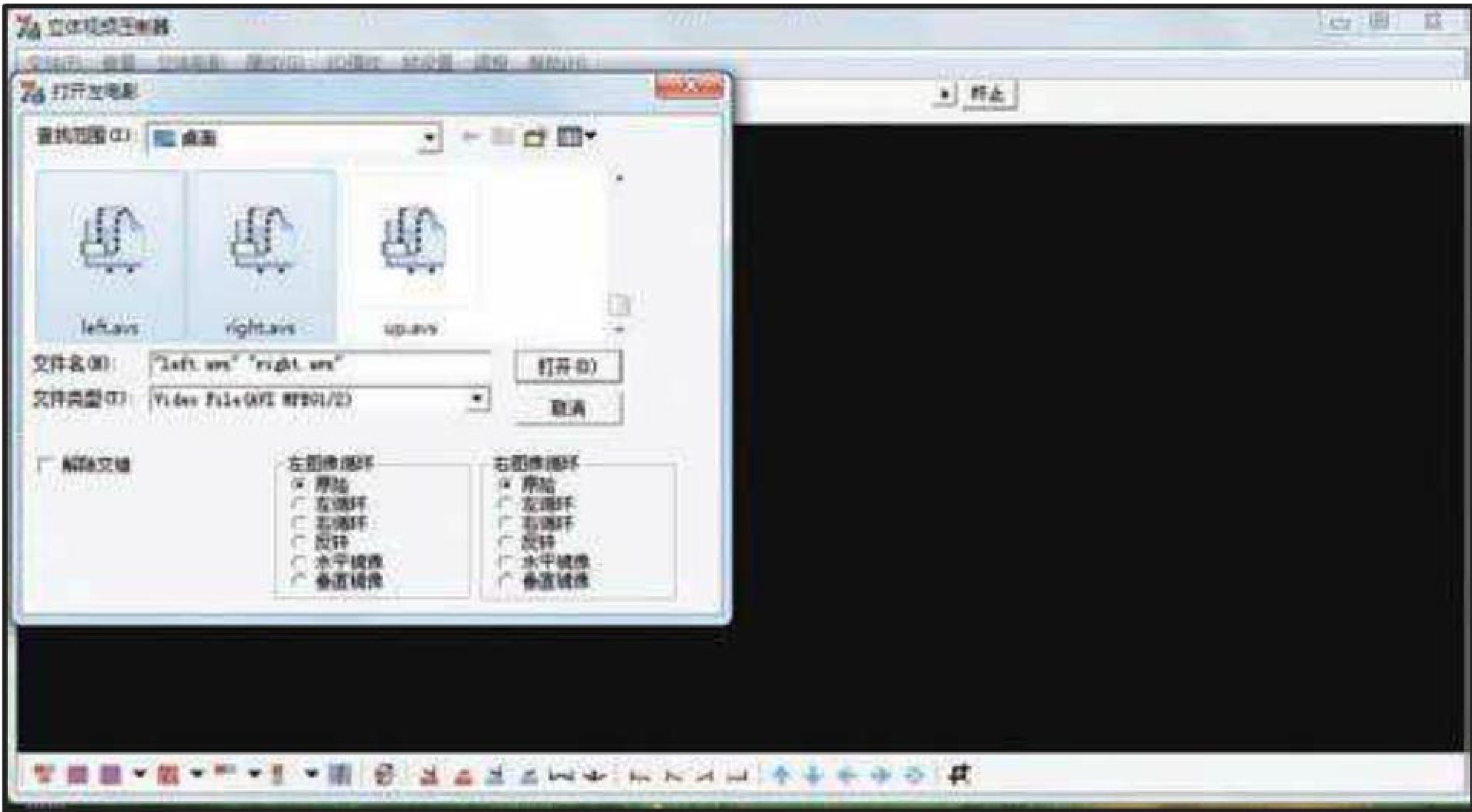
left.avs - 记事本

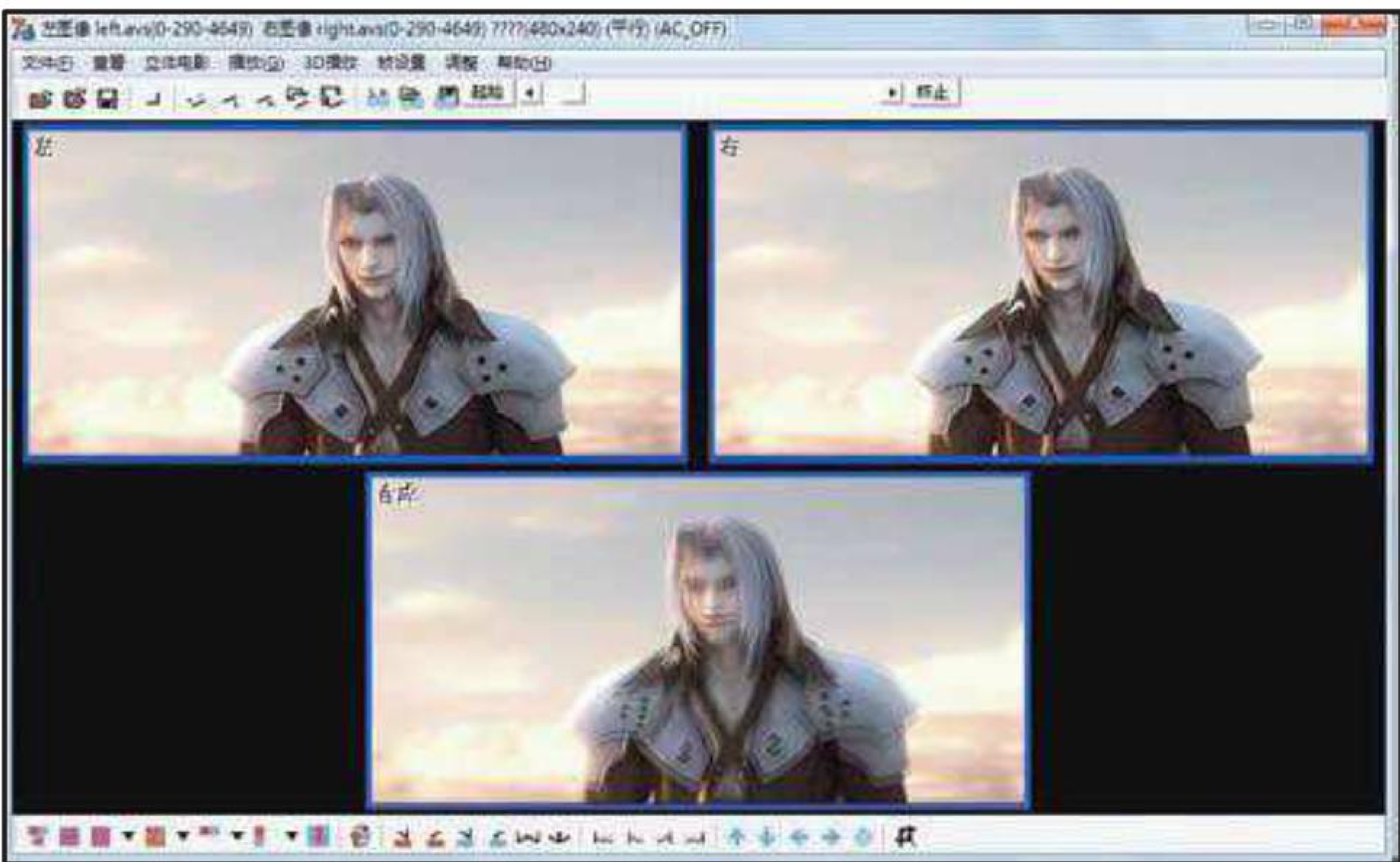
```
D = DirectShowSource("C:\Users\dell\Desktop\FF7.avi", audio=true, convertfps=true)
#D= Trim(D,0,12000)
L = crop(D, 0, 0, -640,0)
R = crop(D, 640, 0, 0, 0)
L = BilinearResize(L, 400, 240)
R = BilinearResize(R, 400, 240)
return(L)
```

right.avs - 记事本

```
D = DirectShowSource("C:\Users\dell\Desktop\FF7.avi", audio=true, convertfps=true)
#D= Trim(D,0,12000)
L = crop(D, 0, 0, -640,0)
R = crop(D, 640, 0, 0, 0)
L = BilinearResize(L, 400, 240)
R = BilinearResize(R, 400, 240)
return(R)
```

之后保存为3D-AVI格式，并按照自己需要的大小保存，此软件提供的支持3DS的共有4种格式，分别是：320*240、480*240（20fps）、400*240（20fps）、400*240（30fps）。将文件名改成HNI_XXXX，其中XXXX为任意4位数字 但不能与其他照片的文件名重叠。最后将文件放入SD卡根目录/DCIM/***NIN**文件夹内，其中*为任意数字。





▲最终成品就此完成。

所谓的上下格式只是将左右位置放成上下位置，也就是说上下格式也能使用同样方法制作，只需将代码稍微修改下。

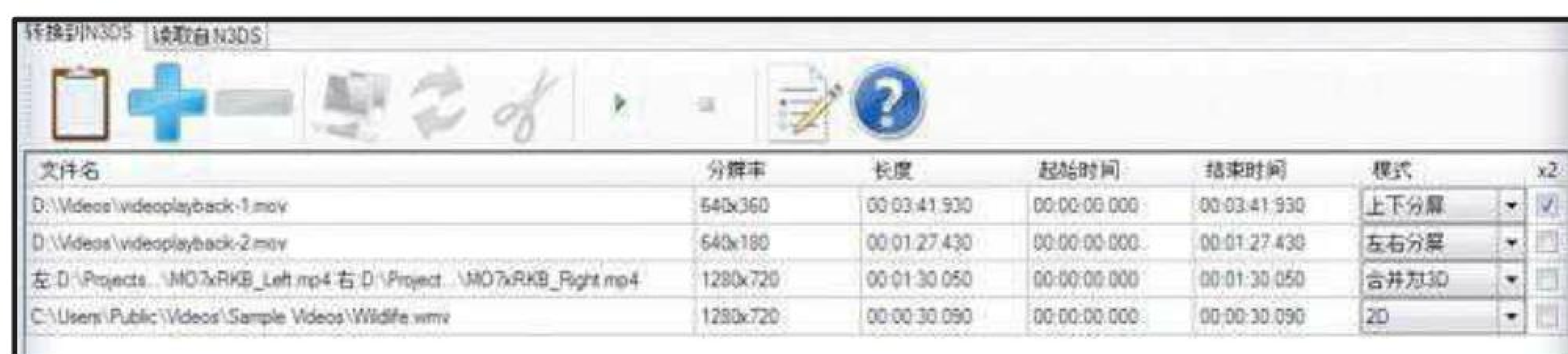
之后同样按照左右源视频的方法打开并保存。并将文件放入SD卡根目录/DCIM/***NIN**文件夹内即可（*为任意数字）。



N3DS相机工具箱（N3DSCameraToolbox）压制方法

是否还有人觉得stvmkre操作较为困难，没有看懂呢？下面我就来为大家推荐些操作简单的软件。

该软件操作简单。只需添加视频，选定所需的转换模式，该软件就会帮你自动转成你想要的文件。软件支持批量转换，可自动将视频切割为每段9分59秒，支持转换2D、左右/上下分屏以及两视频合一，支持多种参数的调整，文件名可按3DS格式命名。



上层按钮简介

1. 新建一个新的文件。
2. 可以添加视频到转换列表，也可以将文件直接拖拽到列表。
3. 删除文件。
4. 合并为3D，按着CTRL选定2个视频后按此键可将2段视频合并为3D视频。
5. 左右交换，交换视频左右眼位置，关系到视频在2D状态下的显示情况。
6. 拆分合并内容，可将之前合并的视频拆分开来。
7. 开始转换。
8. 停止转换。
9. 选项，包括输出位置、视频分辨率、比特率、音频比特率等选项。
10. 在线帮助。

优缺点比较

	stvmkre	N3DS相机工具箱
操作难度	较为复杂	比较简单
支持格式	支持几乎所有格式	只支持AVI、MP4、WMV等9种格式
转换速度	较慢	较快，且支持批量转换
可选参数	较多选项	较少选项

如果你是一个新手的话，你不妨去试试相机工具箱，相信不久就能上手。若对自己的能力比较自信也可以尝试下stvmkre。

3D图片DIY

3DS发售也超过一年了，相信3D照片也拍了不少，可大家有没有试过自己压制3D图片。3DS支持jpg和mpo格式的图片，前者为普通的2D图片，后者就是3D图片吧，也这部分我们的主要研究对象。

由于3DS图片最高支持的分辨率为400*240，所以在压制图片之前都需自行将图片的大小调整至400*240以下。至于压制mpo图片我们只需用到一个软件——Stphmkr。我们光盘内收录的stphmkr图片压制工具.zip进行解压与安装，准备好后，我们就可以正式开始我们的mpo压制大业了。

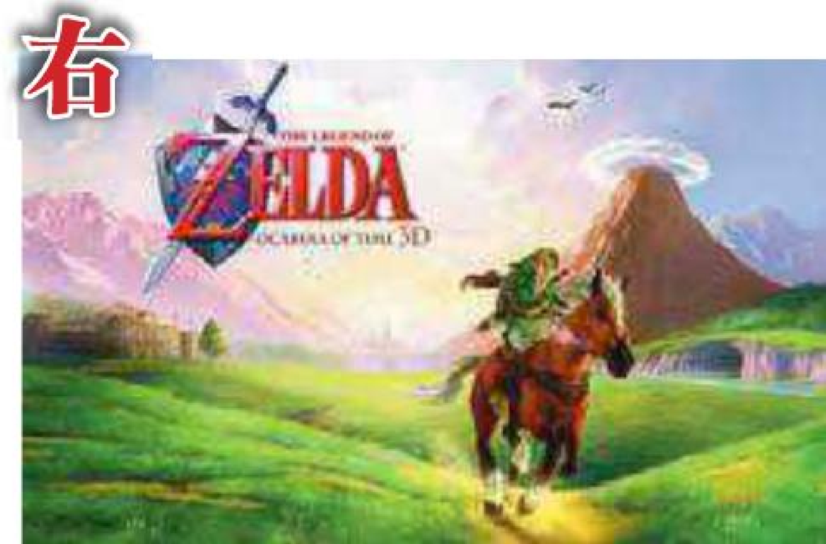


打开stphmkr，并在开始菜单中选择分别打开左右图片（在这里需要注意次序，先打开左眼的，再打开右眼查看内容）。

左



右



以《塞尔达传说 时之笛3D》为例，以上为左、右眼的图片，制作3D图片的原理其实很简单，就是将两张图片以特殊格式“合二为一”，这样3DS就可以通过3D景深按钮只有调节两图片之间的间距，从而在玩家左右眼现实不同效果，也就是3D效果了。玩家也可以自行拍摄照片，只要朝着一个被摄物进行拍照，一张偏左、一张偏右，如此加工后也能做出相同的效果。



最后以mpo格式保存。



文件名必须为HNI_****（****为任意4位数字），但不能与其他照片或视频的文件名重叠，最后和视频一样放置在文件放入SD卡根目录/DCIM/***NIN**文件夹内即可（*为任意数字）。

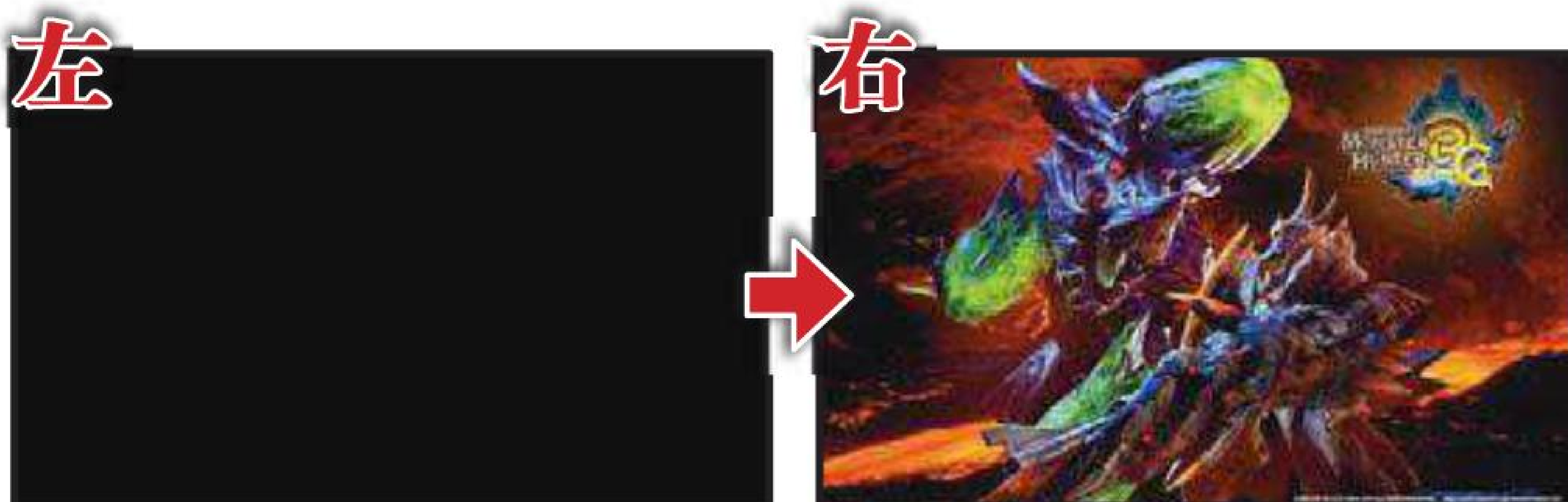
在这里需要说一下，关闭3D显示的情况下所显示的图片是均为左眼内容。

左 右



这样我们就能做很多有趣的事了。比如说之前笔者曾应某人的要求压制过一张左眼看显示为爱花，右眼看为宁宁的图片。

左 右



别以为上左图只是一张纯黑的图片，其实它并不是一张单纯的黑色图片，当你将打开3D开关的时候，你会发现背后竟然有条碎龙。你甚至可以将原本是找茬的图片压制成一张（话说这样不就完全没有难度了嘛）利用3D图片让左右眼看到不同的内容，可以使一张原本平凡无奇的图片变得相当具有喜感。



国民女友更换游戏平台后再度与玩家们见面。虽然女主角依旧是玩家们熟悉的那三位，但本作中新增的要素非常多，加上画面有质的飞跃，即便是玩过前两作的老玩家也能很快沉溺其中。虽然游戏有着这样那样的BUG，不过调整好心态，静下心来慢慢体验本作可以发现它的许多优秀之处，比如读书月间、ToDo、各种突发事件等都值得去挖掘。

NEW LOVEPLUS ラブプラス

文 JIDE

AVG

新・深爱			
NEW・ラブプラス			
Konami	2012年2月14日	日版	1～3人
6980日元	对应邂逅通信/无意识通信	推荐玩家年龄：15岁以上	

操作方法

键位	作用
触摸屏	对应游戏中的大部分操作
滑杆	上下为照相机的变焦（需要购买到相应部件）
十字键	字幕快速出现，在照相模式下可更换相机的效果（需要购买到相应部件）
START	在画廊中重看剧情可使该剧情中止
L	一直按住后可移动视角（陀螺仪启用时）
R	使用照相机（有图标出现时才可使用）时按下快门，长按时是放下相机

※由于本作利用到了3DS的陀螺仪，使得这次游戏可以以三种握机方式来进行游戏，惟一不能用的方向是将主机上下颠倒。



游戏开始的方法



第一次进行游戏的时候，系统会检测3DS内SD卡的内存、大约需要660MB左右的空间。系统需要这些容量用作照片的储存、事件锁、DLC与记录导出，这个安装过程需要约30分钟。选择一个空的存档后开始游戏（如果有读者使用了继承记录的话，则需要在游戏主菜单中选择デ-タ管理，接着找到デ-タ引继，选择对应的记录就可以了），这里我们需要输入姓名、生日、血型、出身地（只有日本各区），名字的读法和HN（handle name，用在名片交换中）。然后，屏幕上会出现一个灰色的圆脸，这就是本作的新功能——彼氏锁，目的就是让系统记住玩家的脸，请各位绅士在光线充足的地方让系统认出您的脸庞，之后便可以正式开始游戏了。

游戏的进行

众所周知，这个系列都分为发展感情的友情篇和体验真实恋爱的恋人篇两个部分，详细如下。

友情篇

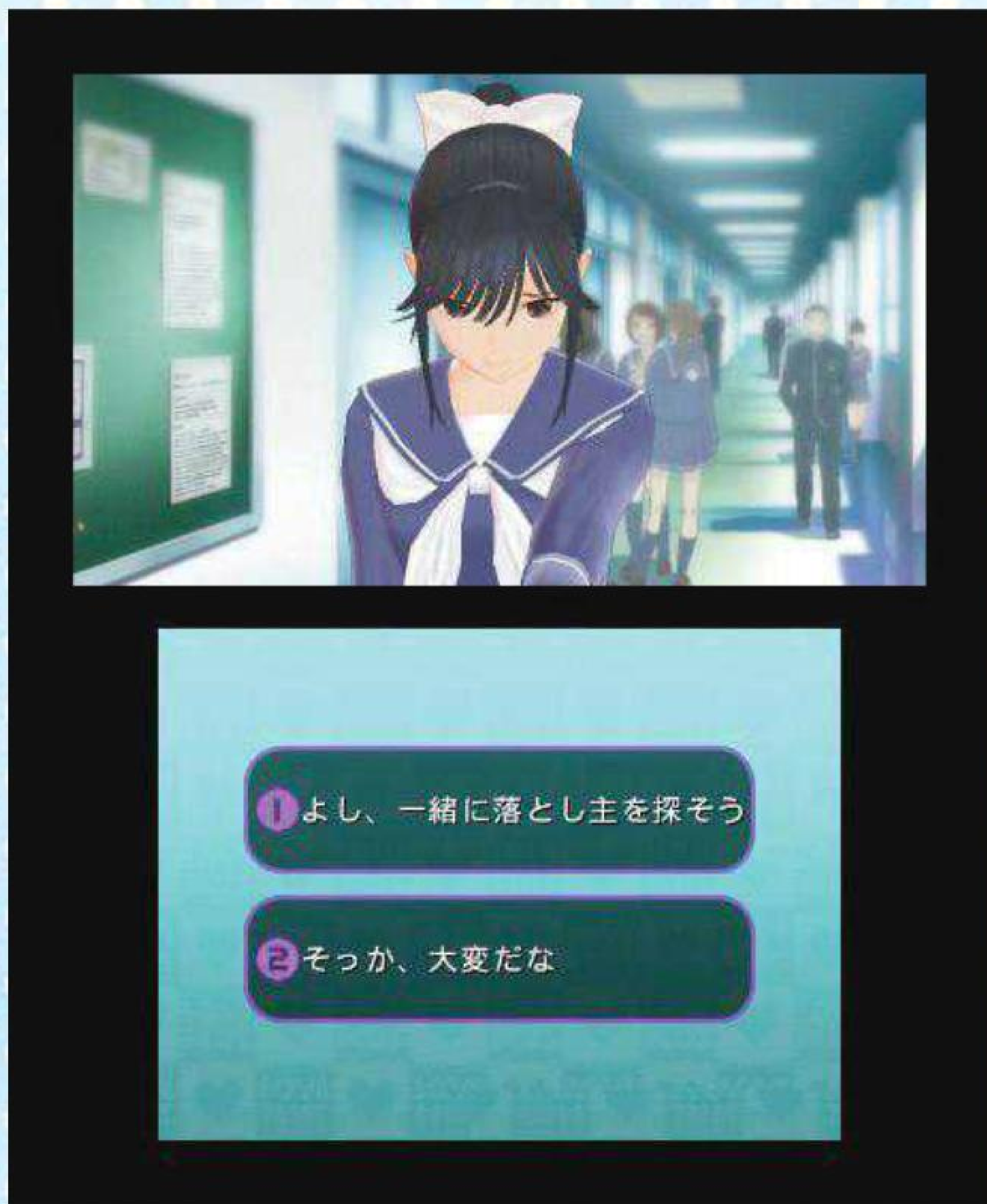
故事开始和前作没有变化，主人公从其他城市搬了过来，进入十羽野高中就读2年级，前后分别邂逅同年级的高岭爱花、一年级的小早川凛子以及三年级的姉崎宁宁。流程中所出现的CG均是前作中出现过的，而剧情则大约新增加了10%左右，但是如果算上“偶遇事件”与“ToDo”的话，那就比以前丰富得太多了。



新增的事件



本作新增了“偶遇事件”与“ToDo”这两种事件。所谓“偶遇事件”其实是一种随机的小事件。举个例子来说明：主人公在小卖部发现凛子，正准备偷偷地吓她一跳时却反而被突然出现的爱花给吓了一跳；而“ToDo”是一种类似任务的事件，通常是女孩遇到麻烦事，主人公自告奋勇去帮忙而开始连续几天的特殊事件，完成后可以得到一定的点数（可以看做是游戏中的金钱）。在进行“ToDo”期间，图标也会变为相应的标志，但各位请千万注意，在进行这些小任务时，主人公的彼氏力是不会增加的。虽然不能增加彼氏力，但顺利完成女孩交予的任务后，她们对主人公的好感度也会上升。



三位女孩都有各自对应的“ToDo”，也就是说在一天的四个行动框中，很有可能出现三个“ToDo”行动图标。因为“ToDo”非常浪费时间与彼氏力，别光顾着只做个“人人都喜欢的人”，最后却“孤独一人”。友情篇里玩家只有100天的时间，真的耗不起那一个接一个的“ToDo”。

友情篇所出现的图标

名称	作用
スケジュール	行程，选择一天的行动
メール	发送信息
寝る	睡觉，结束一天
マイページ	查看现在的彼氏力和完成的“ToDo”
オプション	游戏中的画面表示、声音与陀螺仪敏感度调节
セーブ	保存记录，如果不保存记录就关机的话，女孩可是会生气的。



彼氏力

本作中彼氏力发生了一些变化，从原本的4心上升到了6心，玩家在日程中选择的行动会影响各项彼氏力的增减，而在约会时会消耗彼氏力，如何增加以及分配彼氏力在友情篇中还是需要稍作考虑的，下面列出各项行动与彼氏力增减的关系。

日程行动	彼氏力的增减
理系	知识上升中，魅力上升小，运动下降小
文系	知识上升中，感性上升小，运动下降小
美术	魅力上升中，感性上升小，知识下降小
音乐	感性上升中，魅力上升小，知识下降小
体育	运动上升大，魅力下降小
部活	运动上升大，知识上升小，感性下降小
委员会	感性上升大，知识上升小，运动下降小
打工	魅力上升大，感性上升小，知识下降小
预习	知识上升大，运动下降小
锻炼	运动上升大，感性下降小
容姿	魅力上升大，知识下降小
趣味	感性上升大，魅力下降小
外出	随机彼氏力多少而增减，上升幅度大，下降幅度小

新增要素

和之前的作品一样，在日程的图标上会现问号与女孩的头象，这些都是会触发相关事件的。在前作中，可以和女主角一起上学，而在本作中这一点得到了加强，玩家需要喊出出对方的名字才能与她同行。一般来说，主人公会远远地看到女主角，此时在屏幕上会出现了一个话筒图标，然后系统会要求玩家喊出对方的名字来打招呼。但是需要注意的是，与对方好感度不高的时候，请喊出对方的姓，不然她会不好意思被玩家称呼得那么亲近而掉头走掉的。



与前作相同，三位女孩各自拥有三种不同的性格。本次体现三种性格的依然是三种颜色，惟一不同的是，这次颜色是显示在女孩对话窗口的名字上。

在前两作中，友情篇只能收到来自女孩的短消息，而本作中会收到来自同学的短消息。这些信件大多数都是告诉玩家自己现在的评价如何，比如说很受欢迎、马马虎虎等等……不过，也会在玩家最得意的时候发来一条要人命的短消息——大失败。这如同死亡宣告的消息笔者可是在第99天收到过的，结果大家是可以预想得到的。不过经过实践后发现，所谓的死亡宣告并不是每次都会灵验，因为在第二次攻略时，笔者在第97天收到这条悲剧的消息，但是在第100天时，爱花还是向主人公表白了。

友情篇的时限是100天，如果超过时限没有被表白或者是玩家拒绝了全部三位女孩的表白的话，游戏宣告结束，并将从最后一次记录的日期重新开始游戏。





恋人篇

当玩家通过友情篇的考验或是继承记录之后，就能来到了本游戏真正的重点篇章。这里，笔者将着重介绍真实时间模式（real time mode）。

真实时间模式

这个基本流程其实就是将友情篇中连贯的日程安排变成了和真实时间对应的日程安排。在这个模式进行活动需要消耗一定的行动点数，这个模式中将一天分为5个时间段，分别是：早朝（a.m5：00～a.m8：00）、朝（a.m8：00～p.m0：00）、昼（p.m0：00～p.m3：00）、夕方（p.m3：00～p.m6：00），夜（p.m6：00～p.m9：00）和深夜（p.m9：00～p.m5：00），消耗过的行动点数会在早上8点到晚上8点这段时间内，每过1小时回复一些。

游戏的基本流程与前作几乎相同，不过新作中自然增加了全新的事件。在友情篇中出现的“ToDo”也会在恋人篇中出现，而且会加入时限。例如笔者接到的“ToDo”是限定在一个月内，找到传说中的移动甜甜圈面包店（在木曜日的傍晚去ショッピング街，下雨的话可能找不到，其他时间未确定）。

当然这不是让玩家漫无目的地找，打开地图后你会发现本作的地图发生了翻天覆地的变化！地图不再是用一张静态的帖图表示，而是用一些建模来表现。上面还可以看到下雨、刮风、下雪等天气变化，仔细看的话，甚至可以看到电车和行人的移动，就好像是在看卫星地图一样。不仅如此，在地图上还可以看到人们所说的话，从他们说话的内容可以了解到一些有用的情报。如果与另一位玩家擦身而过，那么彼此的地图上就会出现对方想说的话（需要事先设定）。



在学校中也会出现有意思的事件，老师会让主人公写一篇图书推荐，打不定主意的主角与女孩商量，之后两人来到书店选择所要共读的书，爱花所选择的是《红发安妮》、宁宁推荐的是《魍魉之匣》，而凛子购买的是《ぼくのメジャ-スプ-ン》（前两本书国内均有中文版）。然后，在日常的行动图标中就会出现“读书月间”，在这段时间内，玩家可以和女孩一起读书，女孩也会问一些书中的内容。当然了，那么多页的书不会让我们一下全读完，事实上，系统推荐玩家们读书的进度与女孩们相仿。另外，放学后将女孩喊出来见面的场所也变多了。

特别说明，在选择资料时（通关一次后），下屏右下会有一个“モ-ド切换”的图

标，那是让玩家重新体验友情篇的回想模式。在这模式中不论玩家的结果如何（比如在宁宁的档里追到了凛子）都不会影响到恋人篇的内容。而且在进行回想模式时，能力比一周目时增加得快。

时间跳跃模式

在真实时间模式里选择“スキップモード”选项后，玩家可以切换到时间跳跃模式，这里就简单介绍一下时间跳跃模式。这个模式的进行方式与“友情篇”相同，不按照真实时间的流动进行游戏，惟一的区别是这个模式中玩家是以有恋人的状态进行游戏。在这个模式中不论经过几天，返回真实时间模式时的日期仍然是不变的。因此玩家可以在这个模式中尽情提升自己的彼氏力、约会地点等级以及与女孩的好感度等项目，从而在真实模式中的约会中表现出最好的一面。



约会

接着就来说说“约会”流程吧（笔者游戏时，一次几乎消费了全部的彼氏力，有可能与各位的流程稍微有些出入）。

前期准备：用电话约女孩，决定时间与地点。

↓

出门前的准备：决定消耗彼氏力的数量。消耗不同的能力，在约会中会发挥出不同的动向（アクション）与效果（デートエフェクト），这两项在上屏会有相应的显示，比如看第二次电影或去其他地方，又或是邀请女孩来自己家玩、去女孩家中等等（有时这些图标会出现在下屏，请一定要点击启动）。

↓

见面：与前作几乎相同，女孩可能会改变发型或形象，并问玩家是否满意，此时推荐各位说出自己的真实想法。

↓

Tea time：开始约会前，主人公和女孩去附近的咖啡屋或餐厅休息。

↓

路中闲聊：与女孩聊天。

↓

约会：到达指定地点，约会正式开始，与前作几乎相同。

↓

Tea time：约会结束后，主人公和女孩去附近的咖啡屋或餐厅休息。

↓

路中闲聊：与女孩聊天。

↓

自家邀请、前往女孩的房间、摸摸亲亲模式：邀请女孩到自己家以及前往女孩的房间和出门前玩家消耗的彼氏力有关；而摸摸亲亲模式的触发事件比较特殊，因此在后文会专门予以说明。

↓

约会结束：主人公回到家中，结束约会。

自家邀请（知识3＆感性4＆魅力4）：约会结束后，女孩有时侯会说“时间比较充裕”，这时候就可以邀请女孩来自己的房间中玩了。女孩到主人公的房间后，玩家可以选择玩电子游戏（游戏中自带的三个迷你游戏），听CD或观看DVD这三个娱乐项目。迷你游戏开始只有一个对战方块，之后随游戏进程会增加功夫小子2与兵锋+；CD与DVD则需要用リッチ（完成“ToDo”后获得）点数在相应的商店中购买后，方能在小屋子的图标中选择。

前往女孩的房间（运动4＆知识4＆魅力4）：这次女孩家中的约会和前作中的“学习会”相似，会有相应的科目可供玩家选择。本次不仅新增了题目，还囊括了以前版本中的问题，大家还是选择比较在行的科目来回答吧。在第一轮全部答对后（一轮三题），女孩会端出亲手制作的小点心来招待主人公。第二轮全部答对后，则会穿不同的服装来犒劳玩家的眼睛。

摸摸模式与亲亲模式：与前作区别较大。前作中以“注目度”为提示、并给出一段时间让玩家看准机会来近女孩；而本作虽然也是以“注目度”为提示，但不会单独提供一段时间让玩家触摸女友了。本作中凡是有“注目度”出现的时候，玩家都可以启动“亲近”模式，在出现“眼睛”时，大多数情况玩家正与女孩对话，此时只要触碰女孩两次便可以启动。还有一个比较简单的判断方法，那就是将3DS以正常方向握住，下屏出现女孩的轮廓时就是可以进入摸摸模式的时机。由于注目度不会消失，所以在触摸女孩时，请各位看准划线的颜色，一旦出现蓝色的线条时，要立刻停手。随着女孩的好感不断上升，玩家可以将她拉至身边，此时上屏左侧会有一个爱心槽，由它来决定亲吻的次数。当玩家认为时机成熟，便可用笔轻点女孩的嘴不放，等图标变化后向下划动触控笔，就可以进入亲亲模式了。同样，这次的亲亲模式也有上中下三种程度之分，颜色分别是红、黄、蓝，如果获得两个以上红心的话，可以继续亲……

恋人篇所出现的图标

名称	作用
スケジュール	行程，选择一天的行动
メール	发送信息
寝る	关灯睡觉，满足特定条件后可进入梦境模式
デートへ行く	出发去约会
青春の1ページ	特定日期会出现的图标，进入后即可欣赏“青春的一页”相关剧情
マイページ	查看自己的彼氏力、金钱、ToDo、获得的道具、游戏教学指导
マップ	查看地图与设定自己的在地图上想说的一句话（可通过邂逅通信传达到其他人的游戏中）
情报	系统与下载内容所给出的各个城市的介绍
カメラ	可选择照相机的部件、查看拍摄的照片、欣赏照片大赛
スギップモード	切换到时间跳跃模式
ゲーム	迷你游戏（游戏随本篇的进度会增加到三种，在迷你游戏中，同时按L和R即退出游戏）
通信	上传自己的记录与街机版联动
オプション	除了友情篇就有的几个选项外，还有调整游戏内时间、设定壁纸、彼氏锁
彼氏锁功能	让系统确认玩家的脸庞。判读能力还不错，如果是在晚上、特别是光线不好的时候，请将3DS的亮度开到最大，使屏幕上的光反射到玩家的脸上后再让系统判读。如果系统无法判读，即会让玩家输入密码。该功能可设置在以下三处：主菜单、待机后、选择档案时
セーブ	保存记录
ラブプラスモード	与女孩对话的模式，后文详细说明

深爱模式（ラブプラスモ-ド）

应该是系列游戏中最重要的一个模式了，在这个模式中可以和女孩进行语言交流，但由于与前作类似，这里就简单介绍一下。刚进入时大家会发现最大的不同是会出现许多的对话框，其实那是一些“keyword”（关键字），说出那些字的话，女孩就会回应你说的话了，实在不会说也可以直接点那些对话框，算是不会日语的玩家的一大福利。如果玩家觉得这样没有代入感，可在“オプション”中将这些关键字选为“不显示”。除此之外，前作中的闹钟在本作中终于有了实质性的改变。本作中，只要插着耳机或音箱，即使合上3DS的盖子，深爱模式也是一直运行的，也就是说，现在完全可以将本作深爱模式中的闹钟看作是一个实在的闹钟了，当然前提是你需要外接一个输出设备。

编辑照片

接下来要说的是“どこでもデ-ト”（各地约会）。这个选项在游戏的主菜单中，在这个模式中，玩家要自己作为导演，编辑约会的场景、决定女孩的动作等等。因为这个功能会使用到3DS的照相功能，可以使游戏进一步增加代入感，所以还请各位发挥自己的想象力，并将自己最得意的作品上传到主服务器，让全世界的绅士们了解您的世界吧！

首先，我们开始编辑时需要拍摄一张照片，在下屏的下部位置可以看到一个小网格的图标，点击这个可以决定女孩的位置。女孩的位置在制作过程中十分重要，请各位一定要认真考虑到场景的氛围与格调。接着，我们选择第二个选项来查看刚刚拍好的照片并编辑它们。在这个模式中，玩家所画出的红色区域会将女孩遮住，这是用来设定类似女孩从树后探出头来的方法。选定女孩的位置，比如从某物体后走出，然后用这红色的“幕墙”遮住女孩多余的部分（因为系统默认那物体是垂直的，但真实的树不可能是那么光滑如墙的，因此玩家需要用那些红色的色块涂在树上，至少将女孩应该在树后的位置全部遮盖住）。设定好这些之后，就可以为这张照片编辑时间、地点等设定了（关系到女孩的台词与现场的特殊效果，如下雨等）。然后，大家可以在“新规作成”中将拍好的照片串联起来，最大5张，方法是点一下那个灰色的方框，系统会让玩家选择照片，双击照片便可以选中。

部分密码
マナカ部屋着：1BankujiLP
リンコ部屋着：1kujiNewLP
ネネ部屋着：IchibanNLP
マナカ专用帽子：AsciiWeek
リンコ专用帽子：AsciiAKB
ネネ专用帽子：AsciiPlus
マナカ专用ポシェット:TVBrosLP
リンコ专用ポシェット:TVBrosLOVE
ネネ专用ポシェット:TVBros
3人共通イヤリング:BSMagazine
3人共通メガネ:4GamerNet
3人共通スカ　フ:DenOnline
3人共通手表:ITmediaNLP
3人共通100リッチ:WMLOVEPLUS
3人共通戒指:WSMagazine

文 koflover

リズム怪盗R 皇帝ナポレオンの遺産

本作是3DS平台上的音乐游戏佳作。游戏以“节奏”为主题，通过巧妙的玩法以及曲折的剧情，向玩家呈现出一部游戏性与艺术性并重的原创作品。《节奏怪盗R》的官方定义是“节奏动作冒险游戏（リズムアクションアドベンチャ－）”，其中包含有“节奏”、“操作”和“解谜”这三个要素，给人的感觉是把《节奏天国》、《应援团》和《雷顿教授》这三部游戏的优点融合在一起。对于喜爱音乐游戏的玩家来说，这款游戏一定不要错过。

MUG

节奏怪盗R 皇帝拿破仑的遗产			
リズム怪盗R 皇帝ナポレオンの遺産			
SEGA	2012年1月19日	日版	1人
6090日元	对应邂逅通信	推荐玩家年龄：12岁以上	

游戏模式介绍

开始游戏后输入姓名，即可进入游戏的主菜单选项，主菜单中有多种游戏模式可供游玩，不过一开始只有故事模式（スト－リ－）和存档（セ－ブ）这两项可选，其它模式需要通过在故事模式中完成相应的剧情，才会逐步解锁。



故事模式（スト－リ－）

该模式包含了游戏的主线剧情，玩家需要逐步推进故事模式的完成进度，才能解锁所有节奏游戏、动画、音乐以及其余的游戏模式。当主角需要到达某地点触发剧情时，游戏会在地图中给出提示，行进线路会变成红色来指示所要到达的目的，对于不懂日语的玩家来说，这是非常贴心的设定。整个故事模式的通关时间大约在10小时左右，当故事模式通关后，虽然游戏的主线剧情也就告一段落，但丰富多彩的节奏游戏同样可以使玩家享受到乐趣。



节奏模式（リズムリスト）

该模式中收录了全部50个节奏游戏，其中前47个都是在故事模式中解锁的，而第48、49和50这三个游戏则需要特定的条件才能够开启，具体方法将在后文中另行介绍。每个节奏游戏都会根据玩家指令输入的时机来评定成绩，由好到差一共分为从A到E五个等级，玩家可以在该模式下挑选自己喜欢的节奏游戏进行反复练习，最终达到完美的成绩。



节奏游戏介绍

划动（Slide）：都是通过划动触摸屏来完成的，当玩家根据相应的节奏划动触摸屏，主角就会做出相应的动作。对应节奏游戏编号为01、07、14、19、23、24、26、39、42、43、45、47、49。

点击（Touch）：要求玩家根据节奏点击触摸屏，由于点击要比划动更简单一些，相对地对点击的触摸屏位置还有一定要求。对应节奏游戏编号为02、09、22、27、34、41。

按键（Push）：没有任何触摸屏操作，只需要玩家根据节奏来按键即可，与传统音乐游戏的玩法没有本质区别。对应节奏游戏编号为03、

04、08、11、12、13、15、17、21、29、30、33、35、36、37、38、40、44、48、50。

倾斜（Tilt）：没有任何按键和触摸屏的操作要求，而是利用了3DS的陀螺仪功能，玩家只要将3DS按照指定方向倾斜即可完成操作。对应节奏游戏编号为05、16、32、46。

点击划动（Touch/Slide）：将点击和划动两种类型融合在一起，玩家根据节奏交替划动或点击触摸屏就可以了。对应节奏游戏编号为06、10、18、20、25、28。

倾斜按键（Tilt&Push）：要求玩家同时完成倾斜和按键的操作，不过因为按键指令很简单，所以比起倾斜类型的游戏也难不了多少。对应节奏游戏编号为31。

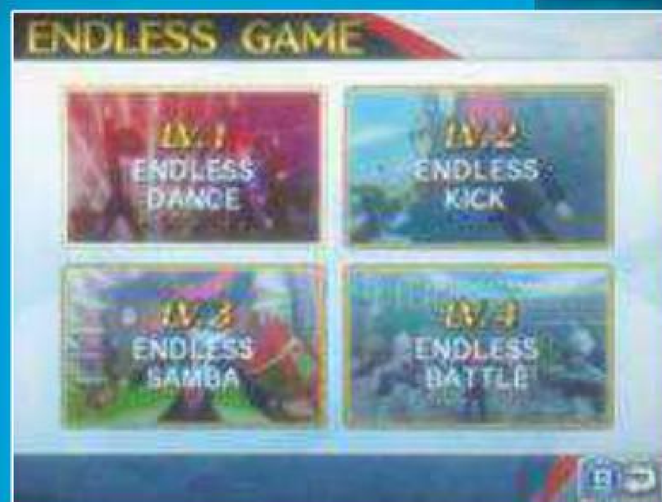
鉴赏模式（ギャラリ–）

该模式分为动画（MOVIE）、音乐（SOUND）和外传（STORY）这三个子选项。动画中包含有主线剧情中出现的过场动画，一共有35段；音乐则是在节奏游戏中所使用的音乐，外加片头曲和片尾曲一共有52首曲子，不过主线剧情中的某些BGM没能收录，让人感到有些遗憾；外传则是满足特定条件后才能开启的章节，完成相应章节后，就可以解锁第48、49和50这三个节奏游戏了。



无限模式（エンドレスゲ–ム）

该模式中收录了4个有代表性的节奏游戏，分别是无限舞蹈（ENDLESS DANCE）、无限踢球（ENDLESS KICK）、无限桑巴（ENDLESS SAMBA）和无限战斗（ENDLESS BATTLE）。与一般节奏游戏不同的是，无限模式下的节奏游戏没有游玩时间限制，音乐也是由多首节奏游戏的音乐"串烧"而成，但玩家在游戏中的失误次数一旦达到3次，游戏就会终止。



网络模式（ネットワ–ク）

该模式分为通信对战和邂逅通信（すれちがい通信）这两个选项。通信对战等同于一般的无线通信对战，而邂逅通信则是利用到3DS的邂逅机能，在单机状态下也可以和已邂逅的好友进行对战。邂逅通信选项需要在完成故事模式第一章后才会开启。

存档（セ–ブ）

游戏本身不提供自动存档的功能，需要玩家在这里进行手动存档，游戏中一共有3个存档栏位。

故事模式菜单

进入故事模式后，点击下屏右上角的窗口图标，可以打开故事模式菜单，故事模式中一共有6个选项，下面来为大家一一介绍。

节奏模式（リズムリスト）

与主菜单中的游戏模式选项相同，玩家在故事模式中可以随时查看并游玩自己已经获得的节奏游戏。

鉴赏模式（ギャラリ–）

与主菜单中的游戏模式选项相同，玩家在故事模式中可以随时查看自己已经解锁的动画、音乐以及外传。

留声机（レコ–ダ–）



在游戏中玩家需要收集各种不同的声音，例如人的鼾声、轮船的轰鸣声、乐器的演奏声等等，这些声音可以用来合成制作"传说的乐器"，也是触发某些剧情的必备之物。在留声机中玩家可以查看自己已经获得声音，一共有60种。

全声音收集地点

中文名	日文名	获得地点
打鼾的声音	いびきの音	ル–ヴル美术馆 フランス绘画展示室
斗牛犬的声音	ブルドッグの音	コンコルド广场
玩具的声音	おもちゃの音	アルシ–ヴ通り
公鸡的声音	ニワトリの音	マルシェ
电话的声音	电话の音	パリ历史文书馆
警车的声音	パトカ–の音	ダニエル・カサノヴァ通り
服务铃的声音	呼び铃の音	オペラ座ガルニエ　玄关ホ–ル
妖怪的声音	お化けの音	オペラ座ガルニエ　エントランス
音乐盒的声音	オルゴ–ルの音	サン・ル–ル修道院
气球的声音	风船の音	アンリ・モンド–ル广场
摇篮曲的声音	子守呗の音	パリ历史文书馆
惊愕的声音	警戒の音	ル–ヴル美术馆 エジプト雕刻展示室
钢琴的声音	ピアノの音	ヴェルサイユ宫殿 迎宾の间
老鼠的声音	ネズミの音	ヴァンド–ム广场
接吻的声音	キスの音	プティ・ポン
料理的声音	料理の音	マルシェ
喷泉的声音	喷水の音	コンコルド广场、サン・ル–ル修道院
猫的声音	ネコの音	ヴァンド–ム广场
苍蝇的声音	ハエの音	ランピュト–通り
咳嗽的声音	咳拂いの音	ノ–トルダム大圣堂前
蜜蜂的声音	ハチの音	アンヴァリッド
哈欠的声音	あくびの音	パリ历史图书馆
自行车的声音	自转车の音	ミュゼ・オルセ–驿
酒瓶的声音	ワインボトルの音	オペラ座ガルニエ 会员制特别ホ–ル、マルシェ
钟的声音	かねの音	パリ第一大学
小鸟的声音	ひよこの音	プティ・ポン
马的声音	马の音	フラン・ブルジュワ通り
照相机的声音	カメラの音	コンティ通り
公共汽车的声音	バスの音	凯旋门
饿肚子的声音	腹の鸣る音	エリザベ–ト邸
鸽子的声音	ハトの音	ル–ヴル美术馆前
垃圾箱的声音	ゴミ箱の音	パリ市警里口
收银机的声音	レジの音	エコ–ル・ミリテ–ル周边
割草机的声音	芝刈りの音	エッフエル塔
飞机的声音	飞行机の音	シャン・ド・マルス公园
警铃的声音	非常ベルの音	ル–ヴル美术馆 ミロのヴィ–ナス展示前
火把的声音	松明の音	アンヴァリッド地下通路

中文名	日文名	获得地点
竖琴的声音	ハープの音	オペラ座ガルニエ サロン
喷嚏的声音	くしゃみの音	F・D・ル-ズベルト通り
杯子的声音	グラスの音	ヴェルサイユ宫殿 战斗の回廊
猫头鹰的声音	フクロウの音	F・D・ル-ズベルト驿
青蛙的声音	カエルの音	坠落地点
乌鸦的声音	カラスの音	エリザベ-ト邸
萨克斯的声音	サックスの音	モンマルトル
管风琴的声音	パイルオルガンの音	ヴェルサイユ宫殿 ロイヤル・チャペル
钟表的声音	时计の音	ヴェルサイユ宫殿 食卓の间
水滴的声音	水滴の音	アンヴァリッド地下通路
足球的声音	ボールの音	アンヴァリッド里
恐龙的声音	恐龙の音	ア-トショップ
鸭子的声音	カモの音	シャン・ド・マルス公园
旋转木马的声音	メリ-ゴ-ランドの音	チュイルリ-庭园
手风琴的声音	アコ-ディオンの音	ヴェルサイユ宫殿 天使の间
小号的声音	トランペットの音	ヴェルサイユ宫殿 王太子の居室
枪的声音	铳の音	エリザベ-ト邸的2层房间
蝙蝠的声音	コウモリの音	蚤の市
小提琴的声音	ヴァイオリンの音	ラルフの部屋
汽笛的声音	プチトランの音	モンマルトル
轮船的声音	船の音	セ-ヌ川
放屁的声音	おならの音	ヴァンド-ム广场
口哨的声音	口笛の音	ヴェルサイユ宫殿 玄关ホ-ル

传说の乐器

在主线剧情中玩家会接到制作“传说的乐器”的任务，任务要求就是需要玩家收集指定的声音来逐步提高乐器的完成度。需要的声音分别是喷泉、猫、苍蝇、咳嗽、蜜蜂、喷嚏、自行车、酒瓶、钟、小鸡、马、照相机、公共汽车、饿肚子、鸽子、垃圾箱、收银机、割草机以及飞机的声音。在该选项中玩家可以查看乐器的完成度。当传说的乐器最终完成后，会开启外传章节“フォンデュの愿い”，完成该章节后就可以解锁节奏游戏48——フォンデュの愿い。该节奏游戏属于按键类型，是节奏游戏15的升级版，难度提升了不少。



幻の谱面

在主线剧情中玩家会接到收集幻之谱面碎片的任务，幻之谱面一共有18块碎片，分别分布在大地图的各个位置。玩家来到碎片所在的位置后，在下屏地图中连续找到Do、Re、Mi、Fa、So这5个音符，就可以获得该碎片。其中有些地点在游戏中只能来一次，比如ヴェルサイユ宫殿、空中庭园等等。不过玩家即便错过了这些地点的碎片也没有关系，在完成对应章节剧情后，可以在奥本商店处买到这些错过的碎片，不影响最后幻之谱面的收集。



谱面碎片	获得地点
碎片1	コンコルド广场
碎片2	リヴィオ通り
碎片3	ロダン美术馆前
碎片4	マルシェ
碎片5	オペラ座ガルニエ 玄关ホ-ル
碎片6	オペラ座ガルニエ グラン・ホワイエ
碎片7	ル-ブル正面入场口
碎片8	ランピュト-通り
碎片9	モンマルトル
碎片10	ヴェルサイユ宫殿 1F庭
碎片11	ヴェルサイユ宫殿 迎宾の间
碎片12	アンヴァリッド里
碎片13	シャン・ド・マルス公园
碎片14	シャンゼリゼ通り
碎片15	エリザベ-ト邸
碎片16	空中庭园 二层目廊下
碎片17	空中庭园 中通路
碎片18	プティ・ポン

当玩家集齐所有碎片，来到ラルフの住むアパ-ト与老人对话，可开启外传章节“玛丽亚的考试”，在该章节中可进入节奏游戏49——独奏 幻の谱面。该节奏游戏属于划动类型，是模拟小提琴的演奏的玩法。游戏难度适中，比24的难度略高，比42的难度低了不少。

另外当玩家开启前49个节奏游戏，并且每个节奏游戏都取得A级评价时，将会开启游戏中最后的隐藏要素——外传“亲子的羁绊”，在该章节中可以进入第50个节奏游戏——亲子の绊。



存档（セ-ブ）

同主菜单的游戏模式选项，在这里可以进行手动存档。

全音乐CD收集地点

除了声音和谱面碎片以外，游戏中还能收集音乐CD。一共有52张，分别对应50个节奏游戏以及片头和片尾曲，平时可以在鉴赏模式下进行音乐欣赏。需要注意的是，玩家取得音乐CD的前提必须是已经开启对应的节奏游戏，否则即便来到相应地点也不会有收获。

音乐CD编号	获得地点
01	シャンゼリゼ通り
02	F・D・ル-ズベルト通り
03	セ-ヌ川
04	プティ・ポン
05	コンティ通り
06	リヴィオ通り
07	フラン・ブルジュワ通り
08	アルシ-ヴ通り
09	アンヴァリッド里
10	パリ历史文书馆
11	パリ第一大学
12	オペラ座ガルニエ
13	サン・ル-ル修道院
14	レ・アル驿
15	凯旋门
16	ワシントン通り
17	カフェ前
18	シャン・ド・マルス公园

音乐CD编号	获得地点
19	エッフエル塔
20	ランピュト-通り
21	ダニエル・カサノヴァ通り
22	ア-トショップ
23	パリ市警前
24	坠落地点
25	エリザベ-ト邸
26	ワシントン通り
27	ラルフの住むアパ-ト
28	パリ市警里口
29	アンヴァリッド
30	ミュゼ・オルセ-驿
31	チュイルリ-庭园
32	ノ-トルダム大圣堂
33	マルシェ
34	ヴァンド-ム广场
35	ル-ヴル美术馆前

音乐CD编号	获得地点
36	ル-ヴル南西ドノン翼栋
37	ル-ブル正面入场口
38	シャンゼリゼ通り
39	ホテル前
40	F・D・ル-ズベルト驿
41	アレクサンドル3世桥
42	ロダン美术馆前
43	エコ-ル・ミリテ-ル周边
44	サンペ-ル通り
45	オペラ座ガルニエ
46	凯旋门
47	アンリ・モンド-ル广场
48	シャン・ド・マルス公园
49	坠落地点
50	エリザベ-ト邸
51	通关后自动获得（片头曲）
52	通关后自动获得（片尾曲）

主线剧情攻略



《节奏怪盗R》的主线流程虽然不长，但剧情还是相当精彩的，不但情节扣人心弦，而且几名配角和反派的人物形象也非常饱满，能给玩家留下深刻的印象。故事发生的舞台在2012年的法国首都巴黎，名为“怪盗R”的主角拉尔夫是闻名遐迩的美术品大盗，他希望能通过各个美术品中寻找线索，从而找到失踪多年的父亲。而3年前拿破仑的灵柩曾经被盗，拿破仑遗体不翼而飞，据传此事与拉尔夫的父亲有关。3年后的今天，通过神奇力量复活的拿破仑率领恶魔骑士团，以寻找自己当年的遗产为目的，与“怪盗R”发生了激烈的冲突，整个故事情节由此展开。

节奏游戏01

——SHOW TIME

看完序章动画后就迎来了第一个划动节奏游戏。玩法比较简单，在前两个黑衣舞者做出动作后，玩家根据节奏控制拉尔夫做出相同的动作即可。当玩家把向导（ガイド）选项设置成ON时，游戏中会有指令和输入时机的提示，便于玩家掌握节奏。

第一章

少女との出会い

流程 首先点击下屏右下角与老婆婆ポ–ラ对话。来到ミュゼ・オルセ–驿，与男子ギスラン对话，得知在每个地区场景中都有隐藏的道具，从此以后只要点击下屏的特定位置，就可以发现隐藏在场景中的道具。道具分为金币、音乐CD和谱面碎片三种。然后来到蚤の市，与屏幕左侧的乐器工匠ベルナ–ル对话后，再点击头顶的蝙蝠，可以获得“蝙蝠的声音”，进入他的乐器店就可以接到制作“传说的乐器”的任务。以后只要每次来到他的乐器店里，为其播放所要求的声音，那么就会使“传说的乐器”的完成度增加。（收集的声音在系统部分的表格中有介绍，请玩家自行参照并收集。）与屏幕右侧的オ–バン对话可以进入他的商店，他会出售在节奏游戏中的辅助道具，还有动画、音乐、节奏游戏等道具。随着主线剧情的推进，奥本商店里的存货也会不断增加。

来到ル–ブル正面入场口，接着前往ル–ヴル南西ドノン翼栋，点击屏幕中央的闪光部分，进入浮雕谜题。该浮雕由7个圆形按键所组成，每个按键对应从Do到Si的7个唱名，玩家只要按由低到高的顺序，依次点击这7个唱名的按键就可以了。一路穿过メソポタミア雕刻展示室和1Fエスカレ–タ–前两个地点来到2Fエスカレ–タ–前，接着到达工艺品展示廊下，触发节奏游戏02。

节奏游戏02

——ル–ヴル美术馆侵入

这个节奏游戏是点击类型。根据节奏时机点击下屏的四色区域，每个颜色对应一种POSE，其实就是简单的看节奏点触摸屏而已。



流程 来到モニタ–室前廊下，点击屏幕的箭头。之后前往フランス绘画展示室点击屏幕右侧正在打瞌睡的警卫，获得“打鼾的声音”。然后再回到控制室走廊，点击屏幕右下角的播放按钮，选择“打鼾的声音”播放，即可打开这扇门的声控锁。进入モニタ–室，点击屏幕中央的闪光部分，关掉监控摄像机，然后再回到1楼的メソポタミア雕刻展示室，点击屏幕下方警卫遗失的笔记本，然后在メソポタミアケ–ス展示室点击屏幕左侧闪光部分进入密码锁谜题。该谜题由9块按键组成，每个按键都对应有按键音，其中有8个按键的唱名是两两相同的。玩家只需要把剩下那一个单独的按键找出来就可以了。解开谜题后拉尔夫获得“提亚马特腕轮”。接下来向另一侧道路前进，从ル–ヴル的入口逃出，此时被警察包围的拉尔夫将进入第三个节奏游戏。

节奏游戏03

——パリ市警からの逃走

该节奏游戏是按键类，玩家根据提示按下A键或B键，拉尔夫就会做出跳跃或滑行的动作避开巴黎警察的追捕。粉红色就是按A键，蓝色则是按B键。



流程 拉尔夫一路逃到ミュゼ・オルセ–驿，得知这条路已经被警方封锁，于是来到シャンゼリゼ通り。剧情动画后点击下屏下方的警察埃里克会触发剧情，要求寻找斗牛犬。来到シャンゼリゼ通り右侧的コンコルド广场，点击喷泉附近的行人与其对话后，再点击屏幕左侧的箭头来到コンコルド广场的左侧区域，就可以找到丢失的斗牛犬，点击它获得“斗牛犬的声音”。コンコルド广场右侧区域与老人对话，就可以接到搜集幻之谱面碎片的任务。回到シャンゼリゼ通り，选择播放“斗牛犬的声音”，就可以把在这里执勤的胆小警察埃里克吓跑。来到アレクサンドル3世桥后，再次遇到了女主角玛丽亚，为了保护她会进入第4个节奏游戏。

节奏游戏04

——バトル 恶魔の骑士团

按键类的节奏游戏。按任意十字键的话就是向左攻击，按A键则是向右攻击，当大型恶魔骑士出现后需要十字键和A键交替连按。

第二章

纹章の谜を追え

流程 来到ラルフの住むアパ–ト，点击屏幕闪光位置可以获得“小提琴的声音”，同时进入小提琴的谜题。该谜题要求玩家首先听一遍小提琴的演奏，然后再点击四个琴弦把刚才听过的旋律再演奏一遍即可。之后前往アンリ・モンド–ル广场，点击屏幕右侧的男子与其对话，可以进入第5个节奏游戏。

节奏游戏05

——飞びつけ！お肉大作战

这个节奏游戏属于倾斜类。肉块会从左、中、右三个方向不断飞来，玩家要向左、向右倾斜3DS接住左右方向的肉块，而中间的肉块则保持3DS处于水平即可。当遇到大肉块的时候，玩家需要不断左右倾斜3DS。有时候会迎面飞来诸如铁哑铃之类的垃圾，玩家要倾斜3DS避开它所到来的方向。

流程 来到ノ–トルダム大圣堂前与屏幕左侧的男子对话，可进入第6个节奏游戏。

节奏游戏06

——リズムキッチン

该节奏游戏属于点击划动类。玩家要在准确的时机点击触摸屏，控制拉尔夫用煎锅接住食材，然后当食材煎熟后再向右划动触摸屏，把煎好的食材传过去。

流程 进入ノ–トルダム大圣堂内触发剧情，玛丽亚用小提琴演奏一曲《月之公主》，此时进入第7个节奏游戏。

节奏游戏07

——月の姬君をひけ

划动类节奏游戏。只有向左划和向右划两种操作，所以难度并不大。

流程 玛丽亚演奏完《月之公主》后，会进入墙壁窗户的谜题。该谜题由10个按键组成，玩法类似于传统的“神经衰弱游戏”。玩家要把两两相同的音符对照出来。解开谜题后得到“龙之玉座”，此时拿破仑和他的恶魔骑士团也同时出现，进入了第8个节奏游戏。

节奏游戏08

——恶魔の骑士团を蹴散らせ

按键类节奏游戏。记忆敌人出现的节奏，并以相同的节奏按A键，把敌人一一击飞。

流程 来到フラン・ブルジュワ通り遇到哭泣的婴儿，向下来到アルシ–ヴ通り（アルシ–ヴ通り），点击屏幕右侧的玩具摊会获得“玩具的声音”，然后再回到婴儿处播放该声音，就能使婴儿破涕为笑。接着来到サン・ル–ル修道院与海因里希男爵对话，剧情后拉尔夫单独前往パリ市警寻找线索，然后会进入第9个节奏游戏。

节奏游戏09
——パリ市警に潜入せよ

跟02一样的点击型节奏游戏。期间会有连续点击的节奏，这时候拉尔夫会喊出“two！”或“three！”的提示，玩家需要连续点击两次或三次才行。

流程 博杜安的办公室在最深处区域的左侧第二个房间处。进入办公室后先点击保险柜的闪光部分，再点击办公桌一堆书籍的闪光部分，会发现一组6位的密码数字，将这组数字输入保险柜的密码锁中就可以了。出门后会遇到侦探少年克劳德，两人展开决斗，进入第10个节奏游戏。

节奏游戏10
——探偵クロ–ド登场

点击划动类节奏游戏。点击对应普通球，划动对应弧线球。有时候克劳德还会踢出快速球，此时点击屏幕的节奏要比平时快一些。

第三章
アンヴァリッドにひそむ暗

流程 前往アンヴァリッド，点击屏幕下方的花坛，可以获得“蜜蜂的声音”。进入アンヴァリッド内部，点击拿破仑灵柩的闪光部分，进入灵柩的谜题。该谜题只要让每个方块的花纹图案连成一条通路即可。解开谜题后，灵柩底部出现地下秘密通道，一路前进将进入第11个节奏游戏。



节奏游戏11
——地下通路を進め

类似于03的按键类节奏游戏。只需要按A键，所以还是非常简单的。

流程 来到深处发现拿破仑与自己失踪的父亲格拉夫正在商量取回遗产的事情。拉尔夫冲上前去打算询问父亲究竟，但被恶魔骑士团所包围。此时进入第12个节奏游戏。

节奏游戏12
——ナポレオンのアジト

与04相同的按键类节奏游戏，但难度比04要高很多，不但节奏更为复杂，而且恶魔骑士出现的速度很快，有时候会来不及反应。

流程 来到パリ第一大学，与阿兰教授旁边的女学生罗莎莉对话后，向左来到マルシェ，点击屏幕右侧的公鸡会获得“公鸡的声音”，再回到パリ第一大学播放这个声音，就可以把阿兰教授唤醒。在教授的指示下进入パリ历史文书馆，先和左侧区域的管理员大婶对话，然后到右侧区域点击屏幕中的电话获得“电话的声音”，再回到瓦妮莎处播放该声音，即可进入图书馆内部的藏书室。在门前进行解谜，要求玩家听一段连续的旋律，然后根据时机按下最右边的绿色按键，把最后一个音符补上。进入藏书室后，点击屏幕左侧露出的一截红色书籍，可以得知有关“王妃的首饰”的线索。接着来到ダニエル・カサノヴァ通り，点击屏幕右侧身穿斗篷外套“Poncho”的男子，会开启第13个节奏游戏。完成节奏游戏后再回到ラルフの住むアパ–ト，即可结束本章。

节奏游戏13
——サンバカ–ニバル

按键类节奏游戏。屏幕中6个圆圈左边3个对应十字键上、左、下，右边3个对应按键X、A、B，桑巴沙锤的图标与圆圈重合时就按下对应按键。另外游戏中还会有倾斜3DS的指令，玩家按照图标提示来做就可以了。



第四章
オペラ座ガルニエ

流程 前往オペラ座ガルニエ，因为没有入场券而被门卫拦住，再回到歌剧院外与屏幕左下方提着密码箱的男子对话。之后向下走调查屏幕左侧的警车获得“警车的声音”，然后再回到票贩子处播放这个声音，就可以吓跑票贩子获得密码箱。点击密码箱进入谜题，输入游戏中给出的一组6位的密码数字，就可以打开箱子拿到入场券了。

前往グラン・ホワイエ见到博杜安警长和海因里希男爵正在交谈。前往一般观赏席，在一旁听到博杜安警长和警察的对话，点击屏幕下方闪光部分，会发现博杜安警长的家庭合影。然后来到オペラ座2阶廊下，发生玛丽亚和伊丽莎白相见的剧情。之后前往サロン，点击屏幕左侧的胖服务生主管克莱曼，回到オペラ座2阶廊下与门口的服务生对话，然后到会员制特别ホ–ル再次找到主管，接着前往玄关ホ–ル点击屏幕右侧闪光的服务铃，获得“服务铃的声音”，再回到会员制特别ホ–ル播放它，就可以接受主管的考试，进入第14个节奏游戏。

节奏游戏14
——ボ–イ试验に合格せよ

划动类节奏游戏。主管喊出“低头（Head Down）”时就下划屏幕，喊出“一、二、杯子（1、2、Glass）”时就上划屏幕，喊出“倒酒（Pour）时就向左划屏幕。玩家如果开启向导的话也可以直接看屏幕提示。

流程 通过服务生考试的拉尔夫先回到サロン处与安德烈对话，然后可以来到贵宾席见到伊丽莎白了。不过精明的管家罗安对拉尔夫起疑并叫来了警察。接下来会连续进行节奏游戏15和16。

节奏游戏15
——怪盗フォンデュの大作战

类似于08的按键类。按照相同的节奏操控小狗把进来的警察一个个咬住，遇到胖警察时需要长按A键才行。

节奏游戏16
——对决执事ロアン

倾斜类节奏游戏。要按照时机倾斜机体躲过罗安的攻击。

流程 认可了拉尔夫实力的伊丽莎白把“王妃的首饰”交给了他。此时博杜安警长带领警察来到贵宾席，拉尔夫只得匆匆逃走。先来到玄关ホ–ル，然后回到一般观赏席。之后先前往エントランス，点击屏幕左上方的幻影，会获得“妖怪的声音”，然后再回到一般观赏席，播放这个声音就可以把埃里克吓跑。出逃后进入第17个节奏游戏。

节奏游戏17
——オペラ座から脱出せよ

类似于11的按键类节奏游戏。粉红色标记按A键，蓝色则按B键。中间还会出现红蓝标记紧挨在一起的情况，要快速交替按下按键。



流程 在屋顶与侦探少年克劳德再次展开对决，进入第18个节奏游戏。完成后救下克劳德，完成本章节。

节奏游戏18
——再决战 探偵クロ－ド

与10完全一样的点击划动类节奏游戏，但按键频率会高出不少，视角还会不断变换，期间还会出现一段无声的部分。

第五章 マリアを捜して

流程 首先来到ダニエル・カサノヴァ通り，点击屏幕右侧的男子，与其对话后来到ヴァンドーム广场，然后与ヴァンドーム广场左侧吃零食的少年对话，得知玛丽亚一路向南离开了。拉尔夫依次来到チュイルリー庭园、ミュゼ・オルセー驿和ラルフの住むアパート，与所在区域的行人对话后，来到サン・ルール修道院。与修道院的海因里希男爵交谈后，前往ランピュトー通り，与右侧的女子约赛迪对话，。再次回到修道院求助于海因里希，与其对话后点击屏幕左侧的音乐盒，获得“音乐盒的声音”。再回到约赛迪处把声音播放给她听，她就会把玛丽亚的去向告诉拉尔夫。

来到レ・アル驿与屏幕左下方的男子对话，然后来到アンリ・モンドール广场，点击屏幕右侧的气球可以获得“气球的声音”，最后再回到レ・アル驿播放它，就可以乘坐车站的地铁，到达モンマルトル。依次与モンマルトル三个区域的行人对话，到达尽头后就可以找到玛丽亚，两人终于重逢。此时进入第19个节奏游戏。



节奏游戏19
——マリアをはげませ

与01完全相同的划动类，不过难度有所增加。



流程 自动触发剧情回到ラルフの住むアパート。拉尔夫把玛丽亚送回修道院，但玛丽亚考虑再三后还是决定和拉尔夫一起冒险。第二天一早出发后来到F・D・ルーズベルト通り，与屏幕左侧的米歇尔对话，打听有关“太阳王的十字架”的消息。之后来到エコール・ミリテール周边与中央的女子对话进入第20个节奏游戏。来到コンコルド广场与中央区域的黑衣男子对话进入第21个节奏游戏。

节奏游戏20
——リズムメガキッチン



与06完全一致的点击划动类，不过难度要高出不少。厨师长扔食材的速度非常快，很容易让玩家手忙脚乱。

节奏游戏21
——ラブ作战

按键类节奏游戏，控制两只小狗咬面包。按下十字键控制左边，按A键控制右边。

流程 进入パリ历史文书馆内部，两人又被管理员挡在门外。在图书馆门口正好见到抱婴儿的妇女，获得“摇篮曲的声音”，把这个声音播放给管理员听，她就会睡着了。门口要进行解谜，要根据缺少的音符选出相应的按键。进入藏书室后点击露出半截的红色书籍，可得知“太阳王”路易十四和十字架的有关消息，但书中还提到有关“ロゼッタストーン”的信息。

回到F・D・ルーズベルト通り，向这里的老伯打听后，前往セーヌ川见到米歇尔。他说ロゼッタストーン正好在ルーヴル美术馆，建议拉尔夫去看看。依旧选择从南西ドノン翼栋潜入ルーヴル内部，调查屏幕闪光部分进入谜题。该谜题和之前的解法完全相同，听一遍7个按键的唱名后，按照从Do到Si的顺序将它们依次按下。来到工艺品展示廊下进入第22个节奏游戏。

节奏游戏22
——ルーヴル美术馆侵入再び

与02完全相同的点击类型，难度稍微增加了一点。

流程 先来到控制室，点击闪光部分关掉监视摄像机，然后来到エジプト雕刻展示室，发现此处有警卫把守。回到ミロのヴィーナス展示前，点击左侧闪光部分，获得“警铃的声音”，然后再回到エジプト雕刻展示室播放它，就可以让警卫离开了。最后点击屏幕左侧的展览柜，即可见到“ロゼッタストーン”。之后前往チュイルリー庭园，点击屏幕中“怪盗R”装束的少年，可以进入第23个节奏游戏。

节奏游戏23
——ニセ怪盗R登场！

与01一样的划动类游戏。首先由假怪盗R跳一段舞，而后拉尔夫按照相同的节奏和动作再重复一遍。



流程 来到凯旋门，点击屏幕中的男子与其对话，进入修车的谜题。屏幕上有三个仪表盘，玩家要仔细聆听发动机运转时的声音，按照与声音相同的节奏来点击仪表盘下方的按钮，直到按键的节奏与发动机声音的节奏相符为止。另外也可以观察仪表盘上方的指示灯，根据灯闪烁的节奏来调整自己的按键节奏。

第六章 影でうごめく阴谋

流程 帮助司机修好汽车后，来到ヴェルサイユ宫殿，两人却因为没有招待券而无法入内。与中央区域和右侧区域的路人交谈后，再来到左侧区域与屏幕中的老人对话，进入第24个节奏游戏。

节奏游戏24
——演奏试验に合格せよ



与07完全一致的划动类，难度也不算大。音乐是大师巴赫的《G弦上的咏叹调》。

流程 进入天使の间与手持长笛的男子对话，会进入一个组合谱面的谜题。一共有7块被打乱的谱面碎片，玩家事先完整听一遍旋律后，再把这7块碎片按顺序拼起来。之后来到ロイヤル・チャペル会见到拉尔夫父亲格拉夫，接着依次来到天使の间、战斗の回廊和迎宾の间询问打听父亲的去向。进入镜の间后会进入第25个节奏游戏。

节奏游戏25
——SHALL WE DANCE?

点击划动类节奏游戏。指令一共分为点击、向上划、向下划、向左划、向右划和画圈这6种，分别对应6种不同的交谊舞步法。



流程 下1楼来到食卓の间，询问消息后再回到镜の间与抱着小提琴的少女对话。然后回到迎宾の间点击屏幕中的钢琴，获得“钢琴的声音”，再将这个声音播放给她听，最后来到ヘラクレスの间与屏幕左侧的男子对话，得知父亲去了1楼的庭院。来到天使の间与警卫对话，获得进入庭院的许可。之后前进到1Fラトナの泉水处，调查屏幕中央的喷泉进入谜题。按金青蛙鸣叫的顺序依次点击它们。解开谜题后得到“太阳王的十字架”。接下来拿破仑出现，与拉尔夫进行决斗，进入第27个节奏游戏。完成后发生剧情，结束本章节。

节奏游戏27
——对决 皇帝ナポレオン

点击类节奏游戏。“UP”的时候，点击触摸屏上方的黄色部分；“DOWN”的时候，点击下方的蓝色部分；有时候拿破仑会连续喊出三个不同的口令，玩家就要连续输入三个对应指令才行；当双方角力拼剑的时候，只需要连续点击触摸屏就可以了。

第七章
マリア救出作战

流程 拉尔夫决定找侦探克劳德和警长博杜安一起来帮忙救出被抓走的玛丽亚。首先来到巴黎市警察局前，与值勤的警察对话后，来到シャンゼリゼ通り与女子对话，再来到アートショップ前，进店后与店主交谈，再前往ヴァンドーム广场打探下消息。在去ヴァンドーム广场之前，拉尔夫可以先来到蚤の市，在商人奥本那里购买第二十六个节奏游戏。

节奏游戏26
——IT´S DOG SHOW TIME

与14同出一辙的划动类节奏游戏。拉尔夫喊出“Lay Down”时就下划屏幕，喊出“High Touch”时就向上划，喊出“1、2、Pose”时就向左划。

流程 到了ヴァンドーム广场后，按照指示一路向下前进。途径チュイルリー庭园时，与怪盗R装束的少年对话，可以进入第28个节奏游戏。向上来到ダニエル・カサノヴァ通り，与Poncho装束的男子对话，可进入第29个节奏游戏。

节奏游戏28
——ニセ怪盗R再び？

划动类节奏游戏23的升级版，难度大大提升。建议把舞蹈指令事先抄下来再去对照着玩，会轻松一些。

节奏游戏29
——君のためなら踊れる

按键类节奏游戏13的升级版，按键指令复杂，而且节奏也比较快，难度非常高。



流程 一路打听消息，最后来到F・D・ルーズベルト驿，见到了牵着斗牛犬的胖女人萨拉。先回到ヴァンドーム广场，点击屏幕左下方的老鼠，获得“老鼠的声音”，再返回原处播放这个声音把萨拉吓跑，最后来到カフェ前。在这里见到了克劳德，但出乎意料的是，克劳德竟然是一位平时身穿男装的可爱女孩。克劳德答应了拉尔夫的请求，负责在暗处设法营救玛丽亚。

拉尔夫来到エッフェル塔脚下，先要解开电梯谜题。根据按钮发光的节奏，以相同节奏按下最后的按钮。乘电梯来到塔顶，见到了拿破仑和玛丽亚，进入第30个节奏游戏。

节奏游戏30
——エッフェル塔の战い

类似于08的按键类节奏游戏，不过难度高出不少。

流程 海因里希男爵也来到了这里，而他就是一直以来看到的父亲格拉夫的真正身分。猝不及防的拉尔夫被海因里希一枪打伤，此时克劳德驾驶滑翔翼出现，救走了拉尔夫，此时进入第31个节奏游戏。

节奏游戏31
——グライダーで逃げ延びろ

这是惟一的倾斜按键类节奏游戏。玩家要向恶魔骑士出现的方向倾斜3DS，并在恰当的时机按下A键击落恶魔骑士，没有时机要求。

第八章
マリアの秘密

流程 为了阻止拿破仑的阴谋，拉尔夫决定去拜访伊丽莎白；而克劳德则去求助于父亲博杜安，调动巴黎警力来对抗恶魔骑士团。先来到オペラ座ガルニエ，询问エリザベート邸的位置，被告知说先去拜访パリ第一大学的阿兰教授。之后路过コンコルド广场时，与屏幕中央的男子对话，进入第32个节奏游戏。路过アンリ・モンドール广场时与屏幕右侧的黑衣男子对话，会进入第33个节奏游戏。

节奏游戏32
——再び！お肉大作战

与05玩法完全相同的倾斜类节奏游戏，只是难度有所增加。

节奏游戏33
——ラブ作战 爱の力

第21个按键类节奏游戏的升级版，难度更上一层楼。长条面包需要持续按键不放才可以吃完。

流程 来到パリ第一大学，与屏幕左侧的学生对话，而后到プティ・ポン处与屏幕右侧的女子交谈，获得“接吻的声音”，再回到パリ第一大学播放该声音，即可见到阿兰教授。之后前往エリザベート邸，听到扫地大妈肚子咕咕叫的声音后，来到マルシェ与左侧的厨师对话后获得“料理的声音”，再把这声音播放给扫地大妈听，她就会让开侧门的路了，此时进入第34个节奏游戏。

节奏游戏34
——エリザベート邸潜入

与02完全相同的点击型，做出相应的POSE避开警卫视线。

流程 进入府邸内后来到2楼的大房间，调查房间左侧区域有闪光标记的油画，会发现“伊丽莎白的日记”。再来到房间右侧区域，调查桌子上的闪光部分会进入谜题，根据事先播放的一段旋律，调节好谜题的七个音符。解开谜题后大房间中央区域会出现隐藏的入口，进入密室后调查壁画右下方的闪光部分，之后回到1楼发现伊丽莎白也已经被拿破仑抓走，罗安恳求拉尔夫前往エッフェル塔，把伊丽莎白救出来。

博杜安警长先一步来到了コンコルド广场，和控制了广场的恶魔骑士团决一死战，此时进入第35个节奏游戏。之后拿破仑以伊丽莎白的性命要挟玛丽亚演奏《月之公主》，开启了遗产宝库

“空中庭园”这个气象兵器，此时拉尔夫也来到了コンコルド广场，进入第36个节奏游戏。完成节奏游戏后，拉尔夫为了阻止拿破仑的阴谋，乘坐电梯来到エッフェル塔塔顶，跃上了这座“空中庭园”。

节奏游戏35
——ボード ワンvs骑士团



集合了04和08的按键类节奏游戏，操作方式与以往有所不同，按L键是向左开枪，按R键是向右开枪。注意难度有点高，需要多多练习。

节奏游戏36
——エッフェル塔へ急げ

类似于03的按键类节奏游戏，按下A键或B键避开恶魔骑士的攻击。

第九章
空に浮かぶ古代の兵器

流程 在空中庭园 2层目扉前调查中央区域的大门会进入谜题。当玩家按下中央按键后，周围的12个按键会按照由低到高的音阶顺序依次亮起，玩家只需要根据节奏按下最后一个按键就可以了。来到空中庭园 庭园エリア见到了拿破仑和玛丽亚，进入了第37个节奏游戏。

节奏游戏37
——ラストバトル 恶魔の骑士团

类似于节奏游戏08的按键类，不过这次出现的恶魔骑士有两种颜色，红色的要按A键，蓝色的要按B键。

流程 拉尔夫打倒了恶魔骑士团，伊丽莎白挺身而出替玛丽亚挡了子弹，博杜安也率领警方赶到了现场。拿破仑和海因里希匆匆逃往空中庭园的深处。在空中庭园 喷水エリア要面对海因里希麾下的“真恶魔骑士团”，此时进入第38个节奏游戏。

节奏游戏38
——真の恶魔の骑士团

结合了08和35的按键类节奏游戏。控制拉尔夫和克劳德时，只需要按A键就可以了；控制博杜安时，则需要根据左右方向按下L键或R键。

流程 来到空中庭园 中通路的主干道入口处，点击屏幕中央的大门后遇到与之前相同的谜题。进门后准备与驾驶巨大恶魔骑士机器人的海因里希交手，此时进入第39个节奏游戏。

节奏游戏39
——ハインリヒを阻止せよ

划动类节奏游戏，玩家要根据敌人发出的5种能量弹的颜色与节奏来划动不同的方向。

流程 逮捕了海因里希后，拉尔夫来到空中庭园 外周特殊通路，在穿越外围道路时进入第40个节奏游戏。

节奏游戏40
——空中庭园を进め

类似于11的按键类节奏游戏，不过难度要高出许多。拉尔夫跳上平台时要按下十字键，而小狗跳上平台时则要按A键。

流程 来到空中庭园 动力部コア前找到了拿破仑，两人再次拔剑展开一对一决斗。此时进入第41个节奏游戏。

节奏游戏41
——决战 皇帝ナポレオン

点击类节奏游戏27的升级版，难度有所增加，但玩法丝毫不变。



流程 彻底败在拉尔夫剑下的拿破仑在自尽前启动了空中庭园的自毁程序，空中庭园将对整个巴黎的气候造成难以想象的危害。此时玛丽亚来到了动力核心室，用小提琴演奏了一曲《希望的旋律》，希望用音乐来创造奇迹，此时进入第42个节奏游戏。

节奏游戏42
——希望の旋律

与07和24相同的划动类节奏游戏，不过难度要高出不少。

流程 拉尔夫手腕上的提亚马特腕轮发出夺目的光芒，拉尔夫接下来要用“节奏”来唤起大地的共鸣，传承人类的意志与希望。

节奏游戏43
——意思を受け继ぐもの

类似于01和19的划动类节奏游戏，多出了连续动作的部分，难度略有增加。

流程 拯救巴黎后，两人准备逃离此地。来到空中庭园 2层目扉前，在右侧区域调查有闪光标记的大门，又一次进入了谜题，该谜题的解法与之前两个谜题仍然完全相同。进门后迎来了第44个节奏游戏。再次救助了两人的克劳德和拉尔夫化敌为友，而拉尔夫和玛丽亚的感情也将更加牢固。故事进入第十章。

节奏游戏44
——空中庭园からの脱出

与40同出一辙的按键类，不过反过来拉尔夫跳上平台时要按A键，而小狗跳上平台时则要按下十字键。

第十章
それぞれの日常へ

流程 至此游戏的主线剧情已经告一段落，第十章没有所谓的主线剧情，拉尔夫可以到巴黎的各个角落来收集补完游戏的相关要素。在エコール・ミリテール周边与屏幕左侧的少女对话，可进入第45个节奏游戏；在パリ市警里口与屏幕右侧的票贩子对话，可进入第46个节奏游戏；最后先来到伊丽莎白的府邸与扫地大妈对话，然后来到ノートルダム大圣堂与管家罗安对话，即可触发玛丽亚与伊丽莎白再度重逢的剧情，剧情结束后进入第47个节奏游戏，完成了该节奏游戏后，游戏迎来结局画面。

节奏游戏45
——レストラン试验

划动类节奏游戏14的升级版，除了速度更快一些，难度并没有明显的提升。

节奏游戏46
——パリ屈指の用心棒

倾斜类节奏游戏16的升级版，依旧是通过倾斜3DS来控制拉尔夫进行闪避。



节奏游戏47
——LAST DANCE

与01完全相同的划动类节奏游戏，难度适中。



日式恐怖游戏爱好者们终于迎来了“《零》系列”的最新作——《心灵相机 附体笔记本》。于3DS平台推出的本作，不但充分利用了裸眼3D的功能，让怨灵更为鲜活，还使用到了AR技术，通过随游戏附带的笔记本将怨灵融合到现实场景之中，带给玩家们极高的恐怖体验。遗憾的是，与之前几作相比，本作的剧情流程较短，收集要素很少，而且系统也非常简单，加之作品标题没有沿用“零”这一称号，不免给人以试水之作的印象。但不能否认的是，《心灵相机》的问世让热爱恐怖游戏的玩家们看到了未来发展的希望，或许在不久的将来，一款成熟的《零》新作就会出现在大家面前。

文 八重樱（UCG）

A·AVG	心灵相机 附体笔记本			
	心灵カメラ 凭いてる手帐			
	Nintendo	2012年1月12日	日版	1人
	3800日元	对应AR笔记本	推荐玩家年龄：12岁以上	

系统介绍

虽然本作没有沿用“零”这一标题，但依旧是被归在“《零》系列”系谱中的。玩家与怨灵战斗的武器是老玩家们都相当熟悉的射影机，与系列前几作相比，本作的射影机操作相对简单，战斗中不需要切换胶片，也极少需要切换镜头，新手玩家也能很快掌握。射影机的另一个作用就是调查随游戏卡带一并附赠的“紫之日记”，通过与日记的互动来推动故事发展。

调查



当上屏幕的左下角出现“翻开的书本+叹号”的图案时，就需要玩家将3DS的摄像头对准“紫之日记”中特定的某一页上。如果页码无误的话，在相机的取景器中就会出现紫色和白色两个光圈，移动射影机让两个光圈重合在一起后光圈会变为红色，并自动解开隐藏在日记中的信息。

如果两个光圈重合后变成红光并不断闪烁，则需要玩家根据下屏的提示做出相应的动作。



战斗



射影机的快门是L/R两个按键。战斗时，3DS的上屏幕就是射影机的显示屏。左上角的红色血条属于怨灵，右下角的蓝色血条是玩家的体力值。正上方的灯是灵感应器，玩家可根据红灯的强弱来判断自己与怨灵的位置。面对怨灵时，灯光最强，背对怨灵时，无灯光。

屏幕中央被白色光圈围起来区域是有效攻击范围区，只有当怨灵的头部位于光圈内时才能构成足够大的有效伤害。在光圈的左右两侧会有橙色的光指示怨灵的位置，首先在光的引导下捕捉住怨灵后，再将其身影圈定在圆形区域内。成功锁定怨灵后，光圈会浮现出12颗灵力珠，持续瞄准怨灵就会积攒灵力，当攒满全部灵力后光圈就会散发出苍蓝色的光芒，此时按下快门一口气释放全部灵力就能造成大伤害。通常来说，当玩家在积攒灵力时，怨灵也会逐步靠近玩家，当光圈的颜色由白变黄时按下快门就能给予怨灵伤害，但此时的伤害值很少并且无法中断怨灵的动作，而胶片的冷却时间又需要2秒之久，使用不当的话反倒是给了怨灵近身的机会。稳妥的做法是等待光圈由黄变红的瞬间拍摄，配合上灵力消耗，不但伤害惊人而且附带击退效果。

每次拍摄后屏幕左上角都会显示出几行文字，第一行是伤害值，后几行是玩家在拍摄时所达成的特殊条件：

CORE SHOT：将射影机的中心对准怨灵头部拍摄。

CLOSE SHOT：极近距离拍摄怨灵。

MAX SHOT：灵力达到最大值时拍摄。

ZERO SHOT：在红圈状态下拍摄。

MULTI SHOT：同时攻击到2个怨灵。

SPECIAL KILL：在灵力达到最大并且处于红圈状态时击倒怨灵。

JUST KILL：击倒怨灵时的伤害与怨灵所剩HP相差无几。

OVER KILL：击倒怨灵时的伤害远高于

怨灵所剩HP。

NORMAL KILL：普通击杀。



综上所述可以看出，想要尽快解决掉面前恐怖的敌人，满灵力+红圈是必不可少的，成功的话甚至可以一击就轰掉敌人一半以上的体力！但是由于红圈出现的时机往往是在怨灵出手攻击的瞬间，如果错过了红圈，那么下一秒就必然要损失体力了。而且每种怨灵的红圈时机都不尽相同，在下面的流程攻略中小编会将红圈出现的时机描述出来方便玩家们做好准备。

镜头一览

流程中会获得4枚镜头，算上原本就有的零式镜头，共计5枚。这其中，只有零式镜头是具有攻击效果的，其他镜头均为解谜所需。

零式镜头：会对怨灵造成伤害的镜头。

紫镜镜头：驱散画面上紫色烟雾的镜头。

暗暗镜头：可以拍摄出隐藏在黑暗处的怨灵。

复元镜头：修复破损的照片，恢复原本的状态。

阴阳镜头：呈现底片效果，显露出事物的另一面。



难度区别

打通一遍AR故事“零～紫之日记～”后再次进入故事模式中，第一个选项“はじめから（开始）”的文字旁会多出一颗★，点击进入可选择“エクストラストーリー（新章故事）”。该选项即为困难难度，剧情同普通难度并无差别，但基本所有怨灵的攻击频率与方式都发生了些许改变，且伤害值更大。此外，日记第一页显示的文字与普通难度会略有不同，真夜会换上非常性感的黑色短裙。二周目的流程中还能收集到更多角色的心声，收集到全部的心声后会发现结局发生了些许改变。

流程攻略

游戏开始会先让玩家拍摄自己的大头照，对准脸部位置后按L/R拍摄即可，在随后的流程中这张大头照会给玩家别样的“惊喜”。

诅咒的日记

某日，我收到了一个没有寄件人与地址的神秘包裹。“大概是谁的恶作剧吧？”我怀着这样的猜测拆开了包装箱，映入眼帘的是一本紫色封面的笔记本和一台造型古朴的相机。取出笔记本的瞬间，有什么在我耳畔念出了“射影机”这三个字……从笔记本中掉出了一张纸片，上面写着这台名为“射影机”的照相机可以拍摄到本不可能存在于世之物，在好奇心的趋势下我举起射影机对着空中随便拍了两张照片，第二张照片上似乎浮现出了奇怪的花纹，于是我又多拍了一张，而这一次，屏幕上竟然浮现出了笔记本第一页的画面。



打开“紫之日记”的第一页，将摄像头对准空白页，调整位置让屏幕上的两个光圈重合，“咔嚓”一声过后，原本一无所有的页面上居然出现了“ずっと待ってだ”的字样，紧接着我就被吸进了笔记本中，来到了一座素未谋面的古宅里。

沿着空寂的走廊一边前行一边张望，突然耳边传来东西打碎的声响。举着3DS向后转身望向地面，看到刚才还安安稳稳摆放在柜子上的白色花瓶已经化为地上的一滩碎片。耳边再度响起“ずっと待ってだ”的话语，我急忙转回身去，只见走廊的转角处一闪而过了一位白衣少女的身影。我追随她的身影来到一扇木门前，正准备开门之时，白衣少女却突然从右侧冲了过来阻止了我。一阵白光过后，我的意识回到了现实中。但“幻觉”并没有结束，因为此刻在我的身旁居然站着那位美丽的白衣少女！按A键与她对话后得知，她的名字叫做“真夜”，不知为何会被囚禁在古宅之中。而在古宅中还有一位黑衣女子，被她捉住的人全部都会被削烂面孔而死……

失踪的男子

继续与真夜对话，突然身旁响起了男人痛苦的呻吟声，呼唤着我拯救他。翻到笔记本的第二页，射影机对男子的照片起了反应。拍摄之后男子的双眼和嘴都被缝了起来，随后男子的身影从照片上消失了，仅留下“たすけてくれ”的血色文字。然而这才仅仅是恐怖的开始，身边的真夜突然爆发出悲鸣，说道：“他出来了！就在你的身旁！”



战斗

普通难度：转动3DS找到男子怨灵后开始战斗。第一场战斗的目的是教会玩家相机的基本操作，怨灵没有什么复杂的攻击方式。他会先在远处徘徊，此时维持光圈锁定怨灵积攒灵力，徘徊一段时间后怨灵会向玩家走过来。走到近处时，他会抬手攻击，在抬手的一瞬间会出现红圈，抓准时机按下快门即可。反复数次就能击退他。

困难难度：增加了快速冲过来这一种攻击方式，极近距离内会出现红圈。

击退男子怨灵后获得一张便签，从便签上得知男子名叫长谷部海斗，他为了调查妹妹神秘失踪的原因而对“紫之日记”展开了调查，不想自己也被困在了古宅中成为了怨灵。

挡住门的手

真夜提示我说在“紫之日记”中还有长谷部海斗留下来的信息，将射影机对准笔记本第3页拍摄，浮现出一篇长谷部海斗的日记。日记中提到了一张有血手印的大门照片。翻到笔记本第4页，拍摄大门的照片，显现出长谷部推门进入房间的影像。随后再次瞄准照片，光圈持续闪动，伸出右手与屏幕上的血手印重合后，突然一只手从照片中伸出来抓住了我！

战斗

普通难度：因为手是从照片中伸出来的，所以不会到处移动，战斗难度自然也不高。将光圈对准手心即可蓄力，一段时间后当手掌向后仰做出准备抓人的动作时会出现红圈，满灵力+红圈可以一击就击退一只手。手一共会出现3次，分明位于照片的正前方、左方和右方。出现在左方和右方时可以转动笔记本，调整掌心的位置，让其面对自己。

困难难度：与普通难度无差别。

击退3只手后再次拍摄大门照片，门就会开启。一阵目眩之后我再度来到了古宅中。

被囚禁的男子

在古宅的幻觉中，亲眼目睹了长谷部海斗被黑衣女子缝面之后，我的意识被拉回到了现实。刚与真夜对话两句，海斗的怨灵又再度出现了！

战斗

普通难度：这次海斗的身旁会多出几只手，时不时地飞过来压向玩家。飞手只有在极为靠近镜头时才会有红圈判定，非红圈状态拍摄时是无法阻止其进攻的。而长谷部海本人斗会先在远处徘徊，然后突然急速靠近玩家。来到玩家面前时他会略微向后仰，此时是抓红圈的最好时机。

困难难度：手的攻击频率增多，一般是两只手一组，飞行速度也会加快。海斗多了一种动作就是站在原地握拳做痛苦状，此时手会持续不断地飞出来，全部击退后海斗才会做其他动作。

击退海斗的怨灵后，我拾取到了他遗留的日记。他最初从妹妹的口中听说"紫之日记"这个都市传说时还未曾当真，什么"日记的第一页是白纸，如果从白纸上看到文字的话就会失踪，再出现时就是脸部被削烂的尸体"之类的，怎么看都是像是无聊三俗小报上刊登的花边新闻。然而，这件事却真的发生在了他妹妹的身上……手中的射影机再次对笔记本产生了反应，翻回到第一页，将镜头对准之后，白纸上浮现出了一行字："もう逃げさない"，文字消失后出现的是我的面孔，更令人战栗的是我的双眼和嘴巴全部都被削烂了……

"我们被她发现了！已经无路可逃了！你明白的吧？你已经被诅咒了。如果不解开诅咒的话，早晚你也会像长谷部那样……"真夜幽幽地在我耳边说道。

其实不用真夜多言，我也早已察觉到身体的异样，但或许，在摄影机和真夜的协助下，我可以挣脱诅咒的束缚。我暗暗地咽了口口水，转头向真夜询问道："你所说的诅咒，究竟是什么？"

"'紫之日记'的诅咒是会将人引诱至日记中并削烂他的脸的诅咒。在那些被黑衣女子削烂了脸的人的体内，封印了她的一部分的'暗'。'暗'会将人心蚕食殆尽，最后从被削烂的脸的双眼和嘴巴涌出。心被吞噬干净的人就会化为怨灵。就像海斗先生那样……他的遗体应该很快就会被发现了吧？"

不能坐以待毙，要逃离日记的诅咒，惟一能做的，也只有从"紫之日记"本身寻找新的线索了。调查日记中别的页面，或许能从其他被囚禁于古宅中的人那里获得更多的情报。手中的射影机似乎也感受到了我的决意，解开了"紫镜镜头"的封印。求生的本能战胜了对死亡的恐惧，我将手再一次伸向了"紫之日记"。



捉迷藏的少年

突然，一个稚嫩的童声从"紫之日记"中传来："来玩吧！"翻到"紫之日记"第5页，对准少年的照片拍照，照片上弥漫起了一层紫雾。按方向键将镜头调换为"紫镜镜头"，紫雾随即消散，取而代之的是照片被无数植物的蔓藤所覆盖，仿佛是束缚住少年一般。换回零式镜头再次拍照，植物的封印终于开启。少年的笑声从射影机传入了我的大脑中："来玩吧，赢了的话我会给你好东西。输了的话，就要带我走。你逃不掉的哟，我等着你呢……"看来我已经没有拒绝的余地了，再次举起射影机对准了日记第5页，突然，一位戴着面具的少年从照片中探出头来！他在邀请我玩捉迷藏，少年会躲在日记中的任何一页，而我必须根据他给出的提示找到正确的那一页（某些错误的页面也有光圈提示，选错的话会损失体力）。



战斗

普通难度：

Q1：兄ちゃんのところにいる。穴が空いている。

A1：第2页。

Q2：暗号、"よるいにりと"。逆立ちしないとわからない。

A2：第9页。

Q3：バラバラの"立"、"日"、"竹"、"付"がいっぱい。

A3：第12页。

Q4："はがね"の"くろいはこ"と一緒にいる。

A4：第6页。

困难难度：

Q1：ぼくの隠れ场所を"しょうめい"して。

A1：第13页。

Q2：ヒミツの暗号"かやしま"。首をかしげたら见つかる。

A2：第7页。

Q3：4700枚の写真，4枚无くした。みんあでお祈りしてる。

A3：第14页。

Q4：Zはネ，Oは苦，三は子，Iはロ。を小さい顺に并べて。

A4：第6页。

赢得游戏后，少年如愿留下了一枚胸针后失去了踪影。我打开了胸针的盖子，里面赫然露出一张真夜的相片。真夜对此也很是不解，莫非少年是想帮助真夜找寻失去的记忆吗？

隐藏的话语

可是仅有这一张相片的提示，仍难以帮助真夜恢复记忆。心切的真夜忍不住出声呼唤少年，这一次，少年再度回应了她。手中的胸针微微颤动着，似乎是在告诉我少年隐藏的场所。翻到日记的第7页，胸针自动掉落到纸上，缓缓指出了う・し・ろ三个平假名。我不由得头皮一阵发麻，端起射影机缓缓地转过身去，面具少年正发出诡异的笑声……

战斗

普通难度：面具少年会隐身，隐身后光圈左右两侧的光斑将无法指示其位置，因此我们只能依靠屏幕上方的灵感应器。如果周围环境很安静的话也可以根据音效来判断少年大概所在的位置。首先锁定灵感应器最亮的区域，在小范围内晃动屏幕，如果射影机捕捉到了怨灵，就会浮现出灵力珠，1～2秒后少年怨灵也会显形。但第一次发现他后，少年只会接近玩家不会出手攻击，走到近处后会跑开再度隐身（这一过程中可积攒灵力）。反复几次后，少年会突然在镜头面前抬起头来，紧接着他会跳起攻击，在他下蹲的瞬间会有红圈判定。

困难难度：攻击方式基本没有变化，但出手频率加快，头几次都是在镜头前的跳起攻击，做好准备满灵力+红圈能打掉不少血量。

少年的身影消失后留下了一张破损的日记。彰——日记的最后，写着少年的名字。日记中又一次出现了关于“黑衣女子”的描述，彰戴上面具的目的似乎是为了不让自己的脸也被削烂。

面具中的双眼

正在和真夜交谈之际，射影机再度对日记产生了反应。翻到第8页，彰再度邀请我玩游戏，赢了的话他就会告诉我“那个女人的秘密”。游戏方法很简单，第8页上有4张面具的照片，他会在四张照片上移动，让我猜出他最后隐藏在哪张照片上。提示是跟随面具眼睛所看的方向，总计需要猜三次，普通难度的答案分别为：左下、右上、右上，困难难度的答案分别为：左上、左下、右上。刚赢得游戏的胜利，耳旁就响起黑衣女子不详的话语：“找到你了……逃不掉了……”再一次将射影机对准第8页，发现右上的面具照片破了一个洞，莫非这就是彰向我透露黑衣女子秘密的方式吗？我将镜头一步步伸向洞口，下一秒我就被拉到了古宅的房间中。左边传来彰痛苦的呻吟，我颤抖着转过身去，在彰的身旁站着的正是黑衣女子，而我也已被她发现了！

意识一瞬间回到了现实，刚刚所见到的场景意味着彰的脸也已经……那孩子已经变成了怨灵，下一次相遇时，就是一决生死的时刻了。

崩坏的画作

彰的声音又一次传来，翻开日记的第9页，将镜头对准崩坏的画作拍摄两次，画面上孩子的脸突然颤动起来，彰不断重复着“脸”这个字，似乎是想让我帮助他把画作恢复原貌。维持射影机的光圈聚焦于画作，另一只手将这一页竖起来，画中的孩子终于变回了原来的模样。再对画作拍摄一次，突然从空中滴下了几滩鲜血，将画作染得一片殷红。举起射影机向头顶望去，彰的怨灵向我猛扑过来！

战斗

普通难度：脱去了面具的彰攻击速度会加快不少。他依旧会隐身，需要我们使用灵感应器来锁定他的位置。第一次找到彰后他会先向前走几步，然后跳到一旁去，再次锁定时他会做出狂暴动作，紧接着快速跑开，维持镜头一直跟随彰运动，当他快速冲到镜头前挥臂攻击时会出现红圈判定。

困难难度：困难难度下，彰的攻击方式发生了很大改变。他会在远处先丢出一团黑影过来，丢黑影的过程中光圈会变黄，拍摄可驱散黑影，随后彰会做出狂暴动作，跑开一段距离后飞奔到镜头前挥臂攻击，挥臂的瞬间有红圈判定，或是从远方直接飞扑过来，接近镜头的瞬间有红圈判定。假如用射影机捕捉到隐身的彰时他的位置距离玩家较近，那么在他起身的瞬间就会有红圈，如果没抓住这次红圈的时机，那就只能等他再扑过来了。

彰的怨灵在一片华光之中消散，不知他是否已经得到了拯救呢？翻到日记的第一页，射影机中显现出了“ずっとそばにいて”的文字。无论是海斗先生，还是彰，都是因为被黑衣女子囚禁而消失的，要阻止黑衣女子的暴行，只能继续在日记中寻找线索。黑衣女子所做的一切似乎都是为了寻找某个特殊的人，而且她留下的话语仍叫我难以释怀，“一直在你的身边”中的“你”，指的究竟是谁呢？如果顺利让黑衣女子和她口中的“你”相遇的话，是不是就能解开这个诅咒了呢？

正在沉思之际，射影机传来不可思议的声响，原来是“暗暗镜头”的封印解开了。使用它可以辨识出隐藏于黑暗中的事物，也将带领我进一步揭开隐藏在恐怖背后的真相……
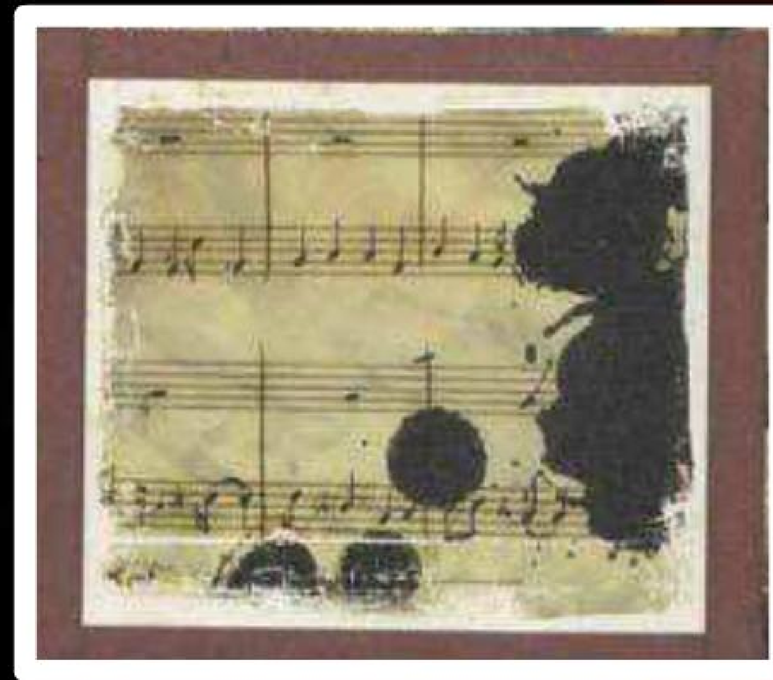
恐惧黑暗的少女

听从真夜的建议，我决定继续在日记中寻找更多线索。翻开第10页，射影机对人偶的照片起了反应。而真夜似乎也回忆起了她与人偶在古宅中生活的片段。拍照的瞬间，照片中的人偶似乎逃到了现实中。将镜头换为“暗暗镜头”后对着灵感应器最亮的位置拍摄，屏幕上出现了人偶痛苦的表情。不、不对，她并不是人偶，人偶是不会出声求救的。如此说来，她也是一位被黑衣女子困于古宅中的牺牲者吧？

真夜拾起了那位女性落下的日记，字里行间提到了日记中的一张乐谱。与此同时，我和真夜也都听到了一段优美却满怀悲伤的旋律。音符的跃动唤醒了真夜的记忆，为了让真夜回忆起更多细节，我将射影机对准了日记第12页的乐谱。尽管镜头对乐谱有反应，但由于乐谱有一部分被墨水掩盖，难以辨识。将镜头换为“暗暗镜头”后乐谱的全貌才显现出来。恢复了乐谱原貌后我才察觉到这张乐谱是反着的，将日记180度旋转后，从射影机中再度传出了那段动听的旋律，真夜也回想起了她在古宅中还有一位重要的家人……

不可思议的乐谱

脑海中传来女子哭泣求助的声音：“已经不想再弹这首曲子了，我不是你的人偶啊！”真夜似乎认为这名女子正是她重要的家人，于是也恳求我快去帮帮她。翻回到日记的第11页，拍照后浮现出了一堵屏风，而在屏风后面，黑衣女子正在对弹琴的女子实施削面！突然，屏风照片破了一个大洞，无法继续看清屋内的细节。翻到13页，先用射影机将右下角的台灯打开，再翻回11页重新拍摄，将镜头一步步推进，黑暗再度包裹住了我，察觉之时已回到了古宅。在我的身旁似乎站立着什么，抬头向上望去，映入眼帘的正是黑衣女子残忍的笑脸。但她并没有对我做什么，只是冷笑着离去。可是，还不等我松一口气就看到了不远处躺在地上的白衣少女四肢并用向我爬来，而她的脸此刻已是惨不忍睹！



战斗

普通难度：女子怨灵的攻击方式有三种，一是步履蹒跚地走到玩家面前举双手抱向玩家，举手的瞬间有红圈判定；二是在远处走几步后跌倒在地，然后四肢并用快速爬到玩家脚下后抬起上半身攻击，起身的瞬间有红圈判定，这个红圈时机比较难抓，当看到怨灵开始在地面上爬行时就应确保镜头时刻锁定在怨灵身上，当她爬到自己脚下时可将镜头适当抬高一些，这样当怨灵抬起上半身时就恰好能照到她的脸；三是隐身，受到一次伤害后，怨灵就会开启隐身效果，玩家要迅速将镜头切换成“暗暗镜头”，然后在原地慢慢转圈寻找怨灵，大约在5秒之后灵感应器才会侦测到怨灵的存在，一旦光圈捕捉到怨灵就不要再移动，任由怨灵在屏幕内晃来晃去，但她最后仍会准确地出现在玩家的镜头前，瞅准红圈时机按下快门键击退她，虽然只有2点伤害，但可以驱散她的隐身效果，接下来别忘了把镜头换回零式镜头即可。

困难难度：女子怨灵用四肢爬行时的速度会加快，并且会绕过玩家脚下爬到背后去，镜头很难抓住。而且大多数时候她都会晃来晃去，很难攒满灵力。其他攻击的速度也都快了不少，红圈时机变得更为苛刻。最容易攒灵力+抓红圈的时机是女子怨灵从远处径直走到玩家面前举手攻击的时候，千万不要错过。

我没能拯救这名女子的性命，惟一能做的，只有将她从怨灵的宿命中解放出来。她到底是代替谁在弹奏真夜喜欢的乐曲呢？真相似乎越来越近了……

TIPS 为确保游戏顺利进行，请将AR笔记本放置于明亮场所，并避免光照反射。

朝向屏风

“复元镜头”的封印也随之解开了。从女子掉落的日记中，我第一次得知了她的名字——长谷部紫织。这么说来，她就是长谷部海斗先生一直在寻找的妹妹吧！突然想到了什么，我翻开日记第2页，将射影机的镜头换成“复元镜头”拍摄残破的照片，果不其然，在长谷部海斗先生的身旁浮现出了刚才那名白衣女子的身影。与真夜对话之后，我又拍摄了第3页，并得到了一张长谷部海斗的日记，上面记载了紫织在失踪前留下的话语：“黑衣女子又出现了。她对我呼唤着另一个名字，让我弹奏日记上记载的乐谱。无论向她解释多少次，她都听不进去。她寻找的那个人已经不在了，因此我成了替代品。那个人，很喜欢这首曲子……”



也许，黑衣女子一直在寻找的人正是真夜吧？只要让真夜与她相见，“紫之日记”的诅咒就会随之终结。

我打开日记的第10页，用“复元镜头”拍摄人偶的照片，果不其然，在人偶的身后浮现出了黑衣女子的身影。但是此刻，黑衣女子已经不再需要人偶替身了，因为她已经找到了真夜……

古老的仪式

和真夜对话时，她突然对“失去色彩的古老记忆”这句话产生了恐惧，当我用射影机拍摄日记第14页时，古旧照片上的人们齐齐转头望向我们，愤怒的谴责声也同时在脑海中响起：“果然，要拯救村子，除了迎神仪式外别无他法。必须要与人断绝关系的巫女才能让神降临。如果再不执行仪式，村子很可能就要灭亡了。发现逃跑的巫女后，要将她的眼睛和口封闭起来。”

一个苍老的声音提示我翻到日记的第15页，拍摄后照片上浮现出了一层紫雾，换成“紫镜镜头”驱散迷雾后，植物封印显现出来。换回零式镜头解开封印，屏幕上浮现出一幅记载“封闭眼与口”仪式的照片。眼前闪过一阵白光之后，身旁惊现一位老妪的怨灵。

战斗

普通难度：这场严格来说并不能称之为“战斗”，因为老妪只会在玩家周围转圈，没有任何攻击动作。拍摄2次之后黑衣女子就会出现，战斗自动结束。



困难难度：同上。

我的眼前再度出现了幻觉，那是一位少女正在躲避村民们追击的情景。村民们高呼着“祭品！祭品在哪里？”在古宅中四处寻觅，少女最终没能逃脱他们的魔掌。就这样，少女被迫为了村民牺牲了自己，完成了“封闭眼与口”的残忍仪式……在老妪的日记中，记载了仪式的真相：被怪病屡屡夺去性命的村庄，无奈之下只得举行名为“常世见”的迎神仪式。当代巫女即将迎来15岁生日，无依无靠的她从小就被隔绝人烟养育长大，终于到了可以作为“器”的年龄了。将眼睛和口缝起来，做成献给神的器皿。但是通过仪式降临到“器”中的神是善还是恶，就不是人类所能掌控的了。

被执行残忍仪式的正是黑衣女子吗？莫非是因为仪式失败了，怀恨在心的她才要把捉住的人全部都削面吗？这就是“紫之日记”诅咒的真相吗？正在与真夜对话之际，老妪的怨灵再度出现了！而这一次，她显然是要至我于死地！

战斗

普通难度：举起3DS向后转身，就会看到老妪的怨灵。她有三种攻击手段：一是左右闪现逐渐接近玩家，来到玩家面前后向后仰身准备攻击，后仰的瞬间有红圈判定，二是出现在玩家的身后，将两只手伸到镜头前，企图用锥刺刺向玩家，在锥刺落下的瞬间有红圈判定；三是放出紫雾，玩家需要切换成“紫镜镜头”拍摄念咒中的老妪。以此循环就能消灭老妪怨灵。

困难难度：此难度下，不再需要切换成“紫镜镜头”拍摄念咒中的老妪，相对的，念咒中的老妪会随机召唤出长谷部兄妹其中一人出来应战。海斗会从远处走到镜头前抬手攻击，抬手瞬间有红圈判定，但也有可能他走到镜头前会消失，取而代之的是突然出现老妪的一张大脸，玩家一定要做好心理准备。紫织会跌跌撞撞瞬移到镜头前，摔倒的瞬间甩手攻击，此时要将镜头稍微向右下方移动一些才容易抓住红圈。兄妹攻击一次后就会换回老妪。老妪还多了一种攻击方式，是低着头左右瞬移到玩家镜头前，到镜头前时会出现红圈，抓拍成功的话，老妪会抬起头来“啃”向镜头，红圈会再次出现。如果没有抓住第一次红圈的话，老妪的攻击就会变成将两只手伸到镜头前用锥刺刺向玩家。

击退老妪的瞬间，耳旁传来了她的叹息：“如果巫女和他人有牵连的话，就无法成为完整的‘器’。恶神降临的话就会从器中溢出，黑暗会毁灭整个村庄。如果没有疫病的话，也不至于发生这种事。如果巫女没有与人来往的话，也不至于发生这种事。必须将器封印起来，让恶神无处可去。”

又是幻觉，古老的村子、惨死的村民、狂笑的女子，以及从女子的双眼和口中涌出的无尽黑暗，不，这并不是幻觉，而是 曾经发生过的真实，是来自黑衣女子的记忆。

记忆的碎片逐渐被拼合到了一起，真相终于大白。原来真夜才是被隔绝人烟孤独长大的巫女，在极度的孤独中，她创造出了自己的另一重人格——魔夜。真夜与魔夜，互为彼此惟一的家人，在空寂寒冷的房间中彼此温暖相互依靠，度过日日夜夜。然而，身为巫女，是不能与任何人有所牵连的，哪怕是另一个自己也不行。当真夜创造出魔夜的那一刻，她作为巫女已经失格了。当真夜在仪式中被缝起了眼睛与嘴的时候，恶神“暗”就降临到了她的体内。于是真夜失去了意识，取而代之的是，魔夜的觉醒。被囚禁在暗中的魔夜难耐孤独，开始寻找家人，而“紫之日记”正是连接魔夜所在世界与现实世界的门，紫织、海斗以及彰，他们都是被引诱到日记中，因为想逃跑而被魔夜削面的。



一切悲剧的起源，仅仅是因为真夜与其他人有了牵绊，但这，真的能算是过错吗？没有谁一生下来就注定要孤独至死的，没有了与他人的牵绊，又谈何能称得上是个“人”呢？

古老的仪式

射影机解开了最后一枚镜头——阴阳镜头的封印。随即，射影机对真夜产生了反应。将镜头换成“阴阳镜头”后再次望向身边这位熟悉的女子，真夜的容貌瞬间变成了魔夜的样子！随后，她们的身影在我面前完完全全地消失了。但是我知道，我的任务并没有结束，魔夜已经在“暗”的侵蚀下化为了怨灵，我必须要用射影机去净化她

的灵魂。



翻开“紫之日记”的最后一页，射影机对破损的照片有反应，切换成“复元镜头”修复照片，再换成“阴阳镜头”翻转照片的色彩，映入眼帘的是一扇被铁线莲缠绕住的紫色大门。门的另一端传来了真夜的呼喊：“拯救她！让诅咒终结！”紫色大门缓缓开启，我毫不犹豫地走了进去。

战斗

普通难度：最终BOSS战分为三个阶段：

第一阶段：敌人是魔夜。她会先在玩家四周踱步，当她晃动某只手，并且手上有红影笼罩时就要注意啦，随后她会将红影丢过来攻击玩家。在魔夜抬手丢红影的瞬间有红圈的攻击判定，如果没能抓住这一时机，那么瞄准红影拍照也能驱散它。随后魔夜会放出两团紫黑色的球，从两个球中会持续跑出村民怨灵，每六人一组。村民在攻击玩家时会出现红圈，拍照即可将其击退。由于这两个球只有在我们攻击到魔夜之后才会消失，所以趁着五个村民消灭完毕后的短暂空暇期赶紧原地转圈寻找魔夜，镜头锁定她时就会有红圈，拍她一下即可。魔夜的另一种攻击方式是从远处飘过来，双掌合并压向玩家，这一过程中会有三次红圈，分别是从远处飘过来的途中、脸凑到镜头前时、双手合并压向屏幕的时候。第一次红圈持续时间较长，后两次时间都很短，建议抓第一次和第二次的红圈，第三次红圈判定非常严格，不要太过纠结。

第二阶段：首先要打的人是真夜。真夜只会在四周徘徊，镜头持续锁定她，出现红圈就拍照即可。将真夜打没血后，她会变成魔夜。魔夜的攻击方式与第一阶段基本相同，但没有了村民攻击，从远处飘过来的速度也会变快。

第三阶段：第三阶段真夜和魔夜会轮流攻击玩家。真夜依旧是在四周徘徊，但会一边徘徊一边接近玩家，当她来到玩家面前时会举起双臂砸下来，手臂举过头顶的瞬间会有红圈判定。魔夜的攻击方式同第二阶段相同，但红圈出现的时间极短。有时两位姑娘的攻击是交替进行的，举例来说，镜头锁定真夜在徘徊，当她消失时，很有可能魔夜就要从侧面扑过来了，因此需要玩家的精神高度集中，否则被抓几下就要重打了。

将血条打空后换上“阴阳镜头”给予最后一击，整场战斗就结束了。

困难难度：第一阶段，魔夜放出的黑球数量会增加到3个，黑球会持续不断地放出村民，并且此时魔夜也会使用其他攻击手段（例如丢红影、飞扑等等），场面一时间会变得相当混乱。好在村民只要在黄圈状态下拍摄即可击退，所以只要看到村民进入攻击范围就赶快拍照，先清理掉目测可见的村民怨灵，然后利用下一波村民到来前的空暇期抓拍魔夜。如果实在忙不过来的话，持续维持光圈锁定魔夜也是可以的，毕竟被村民们挠一下损失的血量是远远小于魔夜攻击造成的伤害的，第一阶段一定要速战速决，延长战斗时间只会让自己更为不利。哪怕是残血打过，进入下一阶段后也会自动回满血的。

第二阶段与普通难度时相同。

第三阶段，当打掉BOSS一定血量后画面会变成黑白色，此时魔夜会从远处飞奔到镜头前，只有等到她双手合并压向镜头的瞬间才会有红圈，如果没有抓住这一时机就会被一击必杀。有时真夜和魔夜会同时出现，分两边移动，这种时候只能赌运气让镜头锁定其中一人了。好在即便被另一人攻击到也不会损失太多体力。其他攻击方式与普通难度相同。

已经不需要再怨恨了，让所有不好的回忆都随风而逝吧。两位少女相拥到了一起，属于她们的世界的大门也缓缓地合拢了。我的意识回到了现实，身旁已经无法看到真夜的身影，只有手中的射影机和面前摆放的“紫之日记”在默默地提醒着所经历的一切并非南柯一梦。翻回日记的第一页，在镜头下浮现出了“ありがとう”的字样，这大概就是真夜最后未能说出口的话语吧……

其他模式

AR故事“零～紫之日记～”

●**ちょっとだけストーリー：**自由选择故事中任意一章体验游戏。

●**撮影&バトル：**该模式下玩家可选择故事模式中登场的怨灵，为他们拍照（可更换服装和动作造型）或与其战斗。战斗有两种难度可选，第一种是エクストラ，即困难难度，打通了困难难度之后可以选择ナイトメア，即难度更上新高的噩梦难度。

ゴーストカメラ



●**心灵写真摄影：**可以选择三种不同的镜头拍摄周围的风景或人，会拍出各种灵异照片。

●**凭きモノ诊断：**诊断今日你的附体灵是什么。会有前几作中的角色和怨灵登场哦！

●**咒い颜退治：**拍摄人脸，将附在他人体内的怨灵实体化后与之交战。

ホラーノート

收录了4个迷你小游戏，分别是：

●**四つの奇妙な面：**根据少年提出的问题在日记的第8页拍摄正确的面具。共有5个难度，前4个难度中少年会提3个问题，第5个难度是无限提问。少年的问题一共有4种，分别是：

1.みんなと違うところを見ていたお面はどれ？（和大家看的方向不同的面具是哪个？）

2.一番注目されていたお面はどれ？（被注视最多次的面具是哪个？）

3.誰も見ないでそっぽを向いてたお面はどれ？（完全不看别人、只看旁边的面具是哪个？）

4.誰にも見られていなかったお面はどれ？（完全没有被其他面具看过的面具是哪个？）

●**和人形の咒い：**在一群人偶中找出与最开始给出的人偶完全一样的人偶，共有5个难度。

●**ノートに潜む少年：**根据谜题猜出少年所在的页面。这个游戏共有5个难度，前4个难度各有3道题目，第5个难度有10道题目。由于这些问题大多都与日语单词的读音、语法等有关，对于日语不太好的玩家解谜起来会非常困难，所以下面就将这些题目的答案一一刊登出来，方便大家攻克。



难易度一

Q1：アカのともだち アオのともだち ミドリのともだち シロのともだち

A1：第8页

Q2：おはやしの练习しよう。拍子（ひょうし）がとりにくい。

A2：封面

Q3：“コインとトランプとサイコロ”真ん中にある物はなんだ？

A3：第13页

TIPS 图标说明 调查AR笔记本的某一页。移动3DS观察周围情况。与真夜对话。需要解开AR笔记本某一页的谜题。

难易度二

Q1：五つの花と一つの手が见える场所にいる。
A1：第11页
Q2：神が败れし场所に音子が现れる。
A2：第2页
Q3：赤い中に きゅう、ろく、いち、よん、さん。
A3：第12页

难易度三

Q1：“メロン ノ コドク”并べ替えたら？
A1：第7页
Q2：“门を开けたら中にあるもの”なんだ？
A2：第9页
Q3：“ライオンのかけ算”答えのページにいる。
A3：第16页

难易度四

Q1：兄ちゃんの后ろで待ってる。あそこは何も无いんだよな。
A1：第1页
Q2：“あおくてちさなにんぎょう”の“ヒト”が“テ”に变わると？
A2：第11页
Q3：“八千六百四十七”を计算。サンカク以上はいらない！
A3：第15页

最高难度

Q1：Oをつけて、2个にすると“パパ”になる数字。
A1：第8页
Q2：服がさかさまになると何になる？
A2：第12页
Q3：“咒いの眼”“怨念”“女の子”最后を续けると何になる？
A3：第7页
Q4：ながれ着いたたから物、女のこにあげた。かなものは舍てられちゃった。
A4：第14页
Q5：算数の问题。“Q+J−K−A”は？
A5：第9页
Q6：“83−8×4”の答えのページ。
八月になればわかるよ！
A6：第15页
Q7：破れてるからバラバラ 时・余生・野・志・野心。
A7：第10页
Q8：“百ひく−”はシロ。“王ひく1”はどこのページ？
A8：第3页
Q9：“鲷、鸽、笑みの手と、のぬお”さかさまで、ヌノでハナを覆ってテを抜いちゃった！
A9：第11页
Q10：“南北 → 心の师 → 祭ばやし → 安打”二文字のしりとりをすると？
A10：第5页

●怨灵の栖む馆：在古宅中拍摄各种怨灵，共有5个难度。

入手文件

关于射影机的笔记

“射影机”，这是一台能拍摄到不可能的事物的相机。所谓的“不可能的事物”，指的就是那些“本不存在于世”的东西。如果传闻属实的话，那么用射影机拍摄“紫之日记”的话，或许……

男子残留的笔记

妹妹消失以后，留下了大量紫色的花。
以及，这本“紫之日记”。
和市井流传的“都市传说”所描述的光景完全相同。
而且，正如那个都市传说所描述的那样，妹妹再也没有回来。
都怪我当初没有相信妹妹所说的话。
这本“紫之日记”，或许是残留下来的唯一线索了。
即便它真的是一本会带来诅咒的日记，我也不得不去调查它。
但我还未完全相信这一切。
如果，我和妹妹一样也消失了的话，
无论是谁，请你救救我的妹妹。

长谷部 海斗

浮现的笔记本

妹妹留下“紫之日记”后就消失了。
自从我开始调查日记后，也开始看到了不可思议的幻觉。
正如妹妹失踪前所说的那样。
在那个“家”中徘徊的幻觉。
在那扇门的照片上，有一双不知道属于谁的沾满鲜血的手印。
我一边祈祷着不是妹妹的手，一边每夜推开这扇门。
只要将我的手与这个手印重合。
每夜，推开大门，走进深处。
那家伙……妹妹，或许就在门的另一侧吧。

海斗遗留的笔记本

都市传说“紫之日记”。
妹妹最初面色不好地来找我商谈时，我并没有把她所说的话当真。
日记的第一页，是“一张白纸”。
如果在这张纸上看到本不该存在的文字的话，
这个人就会消失，之后……
再被发现时，就是没有了眼睛和嘴、脸被削烂的尸体了。
妹妹失踪后，还没有不明身分的尸体被发现。
或许还来得及。

她变成了我的姐姐。
我一直都是独自一人，
家里除了我以外没有其他人，
我自己玩得很开心。
但其实，我很害怕。
如果逃掉的话，脸就不在了。
曾经有很多人，大家大家
脸全都不在了，所以，很可怕。
如果戴上面具的话，是不是就没事了呢？
戴上面具之后的我是谁呢？
我是彰啊。
带我走吧。

女性的日记

自从发现了那本书之后，
梦中总会听到一段乐曲。
似乎就是这本书中记载的乐谱。
但是，总觉得谱面有所不同。
这是一段优美却满怀悲伤的旋律。
乐曲的间歇间，我听到了悲伤的歌声。
出自一位身穿黑色衣服的女性之口。
她似乎想让我继续弹奏这段乐曲。
仔细观察谱面之后，我明白了。
大概是因为染上了墨水的缘故吧。
这样就能正常演奏了。
如果让她听到这首曲子，那位黑衣的女性……
应该会高兴吧。

破损的日记

书的里面有一座房子。
我被黑色女人发现了，

凌乱的文字的日记

今天闭上眼睛，
也会听到那首乐曲。

听见了那位女子呼唤我的声音。
但那并不是我的名字。
我已经……被囚禁在这本“紫之日记”中了吧。
在学校听到的流言……
名为“紫之日记”的都市传说。
其中的一条，就是与这首乐曲相关的事。
如果演奏了日记中记载的乐谱，
就会被囚禁在日记中……
成为“某人的代替品”。
已经，睡不着了。
黑暗的地方好恐怖。
虽然和哥哥谈过了，
但他似乎并没有当真。
认为我只是累了，想撒娇罢了。
如果是平时，我也会这么想。
不对……
那并不是我的名字。
我叫紫织。
长谷部 紫织。
要怎么做你才能原谅我？
道歉可以吗？
救救我救救我救救我救救我
救救我救救我救救我救救我
原谅我原谅我原谅我原谅我
原谅我原谅我原谅我原谅我
对不起对不起对不起对不起
对不起对不起对不起对不起

长谷部海斗的日记

紫织消失前留下的话。
“身穿黑色衣服的女人接近我了。
她对我呼唤着别人的名字，
恳求我弹奏日记中记载的乐曲。
总是这样。
无论我说多少次，她都听不进我的话。
她寻找的那个人已经不在了，
于是我成为了替代品。
那个人，也很喜欢这首乐曲……”
虽然我认为这是不可能的事，
但它却变成了现实。
“诅咒”真的降临到了我妹妹、以及我的身上。
妹妹的日记以及她和我说过的话中
会不会隐藏着什么线索呢？

老妪的日记

瘟病持续剥夺着村民们的生命。
医生已经束手无策了。
造访村子的访客们也绝迹了。
除了举行常世见的仪式，
将神迎接到村子里之外，
已经没有其他方法可以拯救村子了。
当代的巫女，
今晚正好迎来十五岁的生日。
无牵无挂的少女独自一人居住，
切断与他人的人际往来，
终于成长到了可以作为“器”的年龄。
这一定也是神佛的旨意吧。
老太婆我有两个任务。
其一是将巫女的双眼与嘴缝起来，做成“器”。
另一个是完成最后的工作。
做好“器”之后由我向神提出请求。
至于通过仪式降临到“器”中的神，
是善神还是恶神，
这点我也无能为力。

死者之声

海斗的苦闷

脸……好热……燃烧起来了……
脸……还有我……消失了……
全部 忘记了 已经……
看不到……不明白……
已经……出不去了……
至少……那家伙……紫 织……

少年的引诱声

来玩吧
你 赢了的话
我就给你好东西
输了的话
就带我走
逃跑是没用的 我等着你哦

彰的惨叫

黑色女人 在等着
无论是谁 都不行
我也 不行
所以 够了 好可怕
不需要 姐姐
在好东西的里面
发现了黑色女人的秘密
发现秘密的话 就能出去
所以 来我这里 一起
带我离开

女性的哭泣声

好黑……救救我……
那个屏风的影子……
有那个女人……
又……来了……
好可怕……救救我……
那首乐曲……已经不想再弹了……
已经……够了……
我……不是人偶……
好黑……救救我……

人偶般的声音

我 只不过是
代替用的 人偶
最重要的 人的 代替品
那个女人
一直 等待着 那个人
最重要的 那个人 如果找到她的话
那个女人
如果不再是一个人的话
我的 脸 被削烂了
坏掉了
我……
不是 人偶……
不是 代替品……
想 回家

村民的声音

事到如今 要拯救村子的话
除了举行仪式、迎接神之外
已经没有其他方法了。
让神降临到
与人毫无牵挂的巫女身上。
不快点的话，就来不及了。
不快点举行仪式的话，
村子就要灭亡了。
必须找到逃跑的巫女，
将她的眼睛与嘴封闭起来。

老妪的叹息

如果巫女与他人有牵挂的话，
就会对人世有所眷恋，
作为“器”而言就是不完整的。
如果恶神降临的话，
就会从器中溢出，
黑暗会毁灭村庄。
如果没有瘟病的话，
也不至于发生这种事。
如果巫女没有与人来往的话，
也不至于发生这种事。
我们要做的仪式如下。
必须要断绝巫女与他人的联系。
不能让降临的神遗漏出来。
将器封印起来，让神无处可去。



TIPS 游戏全程都需要使用到对应AR笔记本，如不慎将对应AR笔记本丢失，可登陆游戏的官方网站，下载PDF文件并打印出来使用。



真夜的声音

这个家又大又暗，
我一直都是一个人。
很害怕，很寂寞。
屏风上投映出自己的影子，
被丢掉的大人偶，
谁都可以。我想说话。
婆婆留下了
一本古老的日记。
从今天开始，我就使用这个日记
和谁来写交换日记吧。
我的家族。我的姐妹。
她回应我了。
不是我，是谁呢。
我和在一起。
我和她，一直在一起。
日记，是两个人的联系。
一直持续的、永远的联系。
她拥有和我相同的名字。
和我一样，魔夜。
全部都知道
全部都接受
仅此惟一的家族。

魔夜的声音

一直在等着你啊……
能够看到……我的里面……
能够接触到我的心……
能够理解我……
然后，和我立下永远的誓言，
从我的面前消失了……
叛徒……
只要有你在，
就能填补我内心的空洞。
所以，不要拒绝我……
一起去吧……
去往"失去全部"的场所……
开启紧闭的紫之扉。

魔夜的记忆 一（二周目获得）

一直在等待着。
拥有能看穿我的内心的双眼的那个人。
我的心中只有真夜。
如果是那个人的话
一定能够理解我的感受。
能满足我的那个人
快点来吧 到我的身边来。

魔夜的记忆 二（二周目获得）

那个男人想要离开这个家。
去寻求拥有"眼睛"的那个人帮助。
谁也不能、从这个家离开。
我已经、厌倦独自一人了。
绝对不会让你逃走的。
你要一直和我在一起。
所以、对那个男人……
施加了、诅咒。

海斗的记忆（二周目获得）

从诅咒和与心灵相关的传说那里听说
存在着一台名为"射影机"的照相机。
虽然可能只是传说而已、
但如果是这台射影机的话、
或许能将妹妹从"紫之日记"中拯救出来。
无论是谁、拜托了。
请将这本日记交给"射影机"的持有者……
我与日记的联系已经太深了……
已经无法逃离"那个女人"了……
那个女人……逼近了……

魔夜的记忆 三（二周目获得）

拥有"眼睛"的那个人。
那个人进入了我的内心……这个家中。
那个人看到了我的心。
知道了我的事。
和我拥有羁绊的那个人。
绝对、不会让你逃走。

真夜的记忆（二周目获得）

少年的照片上覆盖着一层植物。
铁线花……Tessen。
它的藤蔓就算是到了冬天也不会枯萎
交织覆盖着
另一面则绽放着紫色的花。
仿佛就是、为这个家施加上的封印一般。
将我束缚于这个家中的锁链。
这双手上的戒环
或许正是我仍被这个家囚禁着的证明……
如果能够解开这个家的诅咒的话
束缚着我的铁线花的戒环……也一定……

彰的记忆（二周目获得）

黑衣女人拿着
漂亮的石头
那里面是白衣女人
那个女人的秘密
就是寻找这个女人
我要先
找到白衣女人
和她一起玩
如果能一起玩的话
就不再需要黑衣女人了
白衣女人就是
新的姐姐
一起玩多好呀
一起玩捉迷藏吧

魔夜的记忆 四（二周目获得）

那孩子也想到外面去。
大家、都打算置我于不顾，
让我独自一人。
明明只要和我在一起，
就不会被我下咒语了。
我对心中的那个人，
下了"哪里也不能去"的咒语。

魔夜的记忆 五（二周目获得）

那个孩子已经哪儿也去不了了。
一直待在这个家中，
迟早和我融为一体。
咒语、本不应该
本不应该施加给这个孩子。
但是、走进这个家的人
都是和我有羁绊的人。
所以、不可能让其离开。
也不能让拥有"眼睛"的人逃走。

魔夜的记忆 六（二周目获得）

我感觉到了与真夜的羁绊。
一直、在寻找着。
自从她消失的那一日起。
真夜就在那里吗?
拥有"眼睛"的那个人、
能找到真夜吗?
回想起来吧，我的事。
我与你的羁绊。
如果能回想起来的话
如果能回到曾经的关系的话
我很快就会去找你的。

魔夜的记忆 七（二周目获得）

真夜……我感觉到你就在附近。
我所失去的、重要的羁绊。

只要有真夜在的话、
就不再需要其他的关系了。
代替家人的人偶、也不再需要了。
但是、我的家族不能到外面去。
施加上咒语
让你永远陪伴在我身边。

紫织的记忆（二周目获得）

没有拿走那本书就好了。
在图书馆的书架内侧，隐藏着的那本书。
是一本记载着日记的古老相册。
照片中的那个关节人形……
那张脸和我很相似、
总觉得非常不可思议。
代替家族的人偶。那就是我。
她把弹钢琴给她听的那个人的身影
与这个人偶重合在了一起。
我不是"MAYA"的替代品。
我不是人偶。

魔夜的记忆 八（二周目获得）

真夜一定察觉到了。
她和我的羁绊。
在我还像个人偶一般
只能静静地看着你的时候。
你总是会、弹奏那首曲子给我听。
真夜……请回想起来吧。
我成为你的家族的那一日。
以及，你与我分别的那一日。

魔夜的记忆 九（二周目获得）

真夜就快要想起来了。
和我一起度过的日日夜夜。
以及、真夜消失了
令我们分别的那个仪式的场景。
你所做过的事。
我所做过的事。
大家、对我们做过的事。
……全部回想起来吧。
快点、到我的身边来。
然后、将空掉的容器
我的内心填满。

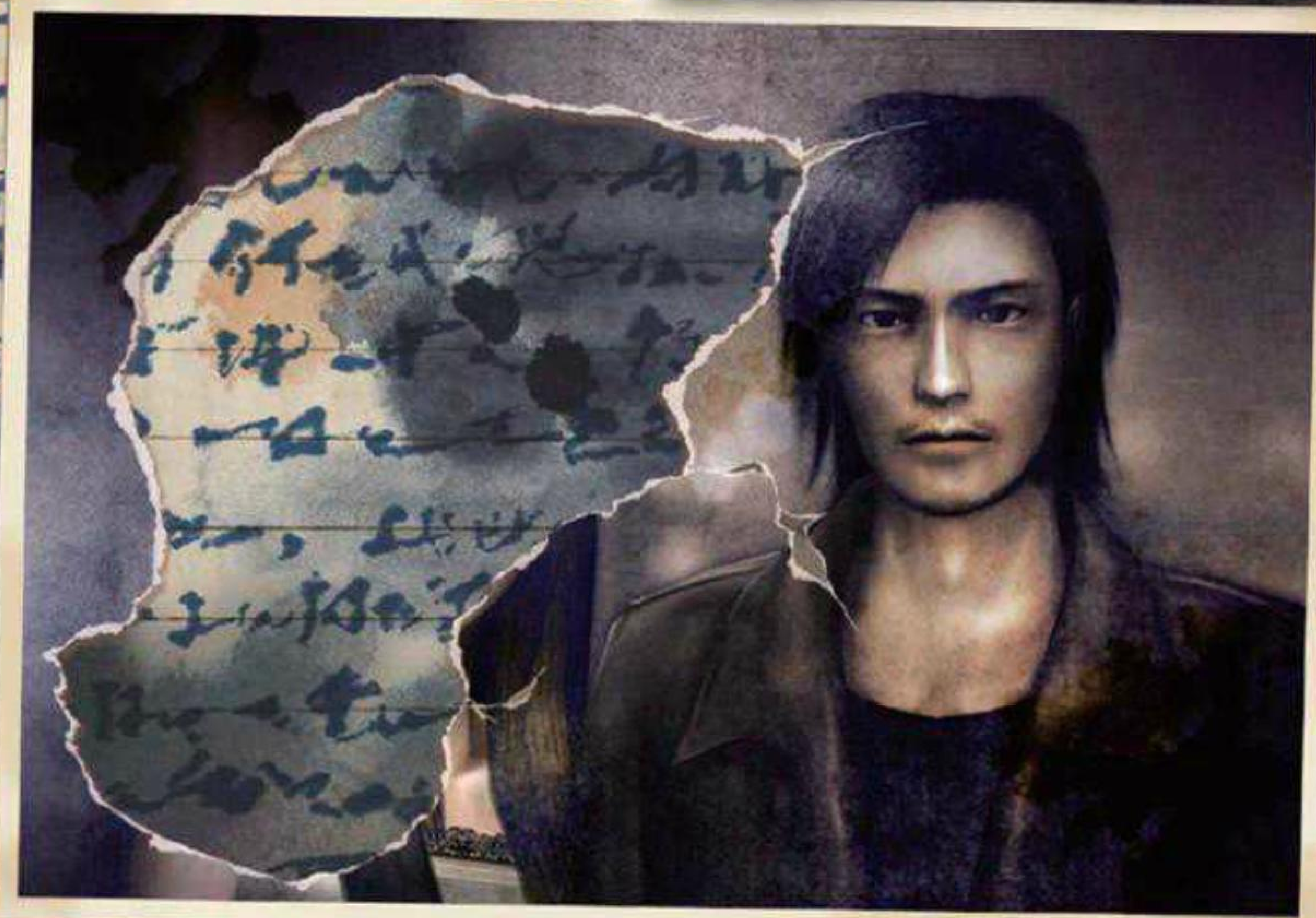
老妪的教训（二周目获得）

巫女绝对不能拥有"和人之间的羁绊"。
如果降临的是善神、
寄宿在巫女身上就会为村子带来幸福。
但如果降临的是恶神、
黑暗就会将巫女的灵魂吞噬。
如果巫女残留有"和人之间的羁绊"，
这就会变成"器"的裂缝。
神会借由"和人之间的羁绊"
从器中漏出。

善神不会留在村子而消失。
恶神则会为村子带来灾难。
只有断绝了和他人的因缘、将眼睛和嘴封闭起来
切断与外界的一切羁绊、
巫女才能成为"器"。
为了不让器出现裂缝
就不能有任何残留的羁绊。
为了修补器的裂缝、
不得不切断全部的羁绊。
曾经照顾过巫女
老太婆我也是造成裂缝的一个羁绊。
亲眼见证神降之后
我会亲手切断这个羁绊
促使仪式完成。
亲自、切断羁绊。
这是被选为神佬的
无名老太婆最后的工作。

魔夜的记忆 十（二周目获得）

进行仪式时，老婆婆亲口说了。
"让你无处可去……"
将眼睛与嘴缝上。这就是、
"让你无处可去"的咒语。
对我的内心、我的家中的人与暗
施加的无处可去的咒语。



魔夜的记忆 十一（二周目获得）

全部都流出来了。
因为我有着"和人之间的羁绊"的裂缝
因此是无法被填满的"器"。
黑暗从我的"羁绊"中流出
吞噬了所有人。
村中的人都被黑暗吞噬、
我的里面……
囚禁在这个家的里面……
我和黑暗融为一体、
日夜寻找着真夜的身影……
终于，被我找到了。
真夜。
来填满空虚的我吧。
用羁绊来结束一切。

魔夜的记忆 十二（二周目获得）

为什么要拒绝我?
明明只要有真夜在的话、
我的内心就会被填满。
和我融为一体、一直、
在我的心中。

魔夜的真心（二周目获得）

我和真夜，终于融为一体了。
我已经不再是"空的"了。
因为你为我驱散了黑暗。
因为你为我带来了光明。
你是和我们有着羁绊的人。
我想陪伴在你的身边。
你已经知道了吧。
所以……



文 huanyuezhi

MUG	交响旋律 最终幻想		
	THEATRHYTHM FINAL FANTASY		
Square Enix	2012年2月16日	日版	1～4人
6090日元	对应邂逅通信	推荐玩家年龄：全年龄	

本作是一款集合了从《最终幻想Ⅰ》到《最终幻想XⅢ》总共13部作品经典乐曲的音乐游戏。游戏将MUG和RPG要素相结合，带给玩家们全新的体验。作为系列粉丝，仅凭这些经典的曲目就足以勾起美好的回忆。不过即便是没有接触过“《最终幻想》系列”，那恢弘的音乐以及简单易上手的玩法，加上丰富的系统，也足以让人沉浸的音乐游戏世界。

系统篇

沉浸在《最终幻想》恢弘的音乐世界里吧！

操作和判定

本作所有操作均在触摸屏上完成，按键是用不上的。游戏中的音符共分为三种（见下表）：

音符颜色	音符类别	操作方式
红色	点击音符	点击
黄色	划动音符	按箭头所指的方向划动
绿色	持续音符	持续触碰屏幕直到音符结束时松开或划动

三种音符在特征区域里均为银灰色，在召唤兽攻击、附加影像以及陆行鸟时间里均为金黄色。

游戏中共有以下5种判定	
Critical	音符完全进入判定圆圈
Great	音符稍微偏离判定圆圈
Good	音符与判定圆圈偏差较多
Bad	音符完全偏离判定圆圈
Miss	音符被漏掉





在游戏过程中，若出现Bad或Miss判定时，玩家的HP值将会减少，第二次出现Good或以上判定时，将会产生CHAIN（连击数）。

※注：在本作的三种主要节奏游戏中，EMS的音符判定最为严格，FMS的音符判定较为宽松。



结算画面解读

每首曲目通过后，玩家所选择的角色会获得相应的经验、道具和卡片，经验的增加可以使角色升级并获得新技能，角色的最高等级为99，最高经验为65535。

曲目结束后会出现分数结算画面，上屏会显示此次所得分数、连击数、各种判定的具体数目以及综合评价；下屏会显示曲目的完整度条，该条分为众多格子，每一个格子代表曲目中的一小段，这一小段中玩家所取得Critical判定越多，格子的填充程度会越大。每首曲目的完整度条是有记忆的，已得到Critical的音符会被永久记忆在格子中，再次游玩此曲目时得到Critical音符就会在之前的基础上对格子进行填充。完整度条的一个明显要素就是Feature Root（特征段），即为曲目的谱面分歧，每种节奏游戏的谱面分歧内容均不同，BMS中是召唤兽攻击、FMS中是陆行鸟时间、EMS中是附加影像。需要注意的是，特征段与原段在完整度条上完全分立，每一次只能挑选其一进入。





分数与综合评价

本作每首曲目的最高分为9999999，不过实际在游戏时最高只能获得7999999的分数，若玩家没有装备任何技能和道具，通过曲目时会获得额外的2000000加分，只有全音符取得Critical判定并且不装备任何技能和道具时才能达到曲目的最高分。本作的评价是根据分数来定的，也就是说如果装备了技能或道具，即便全音符取得Critical判定也最多只能得到S评价。

分数	评价
9999999	SSS
9000000–9999998	SS
7000000–8999999	S
6000000–6999999	A
5000000–5999999	B
4000000–4999999	C
3000000–3999999	D
2000000–2999999	E
2000000以下	F



有关节奏点数



节奏点数为游戏的核心，玩家通过曲目后便可获得节奏点数，系列模式中的节奏点数会进行额外的结算，节奏点数的获得分以下情况：

奖励名称	关联内容
クリアボ–ナス（通过奖励）	Critical取得数、最高分数、特征区域的进入与其中的成绩
ランクボ–ナス（等级奖励）	综合评价等级
チェインボ–ナス（连击奖励）	最大连击数
タクティカルボ–ナス（战术奖励）	条件发动系技能的发动回数、道具的使用回数、残留HP值很多或极少、最初和最后的音符判定为Critical
シリ–ズキャラボ–ナス（系列角色奖励）	使用曲目所属作品的角色进行游戏
メンズバ–ティボ–ナス（男性队伍奖励）	队伍中角色全部为男性
レディ–スパ–ティボ–ナス（女性队伍奖励）	队伍中角色全部为女性
マルチプレイボ–ナス（联机奖励）	联机的人数
エブリデ–プレイボ–ナス（每天奖励）	连续游玩的天数
ワンウィ–クプレイボ–ナス（一周奖励）	连续玩了一周
クリティカルバ–コンプボ–ナス（特征段奖励）	进入特征段
シリ–ズファ–ストクリア（系列初次通过奖励）	第一次通过系列模式中的任一章节

通过节奏点数的增加，玩家可以解锁游戏中的众多隐藏要素，例如隐藏歌曲、欠片、音乐、影像、播放器的新歌曲、邂逅名片的内容等，当获得10000点时，便会出现最终BOSS战，完成后游戏的剧情模式便宣告结束。





节奏游戏详细解读

BMS详细解读

BMS中谱面分为4行，分别代表队伍中4个人的攻击条，音符从左往右经过判定圆圈时，玩家进行相应的操作。4行的点击位置没有具体的要求，对于玩家来说，这4行的音符可以统筹成一行来读。出现Good以上判定时会对敌方造成伤害，判定越高，伤害越大；出现Bad或以下判定时，玩家的HP值就会减少，HP值为0时游戏结束。在装备有任意技能的情况下，每首BMS进行到某一固定的阶段，就会进入特征区域（Feature Zone），在特征区域中没有太多失误的情况下，就会进入召唤兽攻击段（Summon Attack），此时召唤兽会出现，之后会根据玩家在召唤兽攻击段中的成绩对敌方造成不同程度的强力伤害。



FMS详细解读

FMS中移动的不是音符，而是判定圆圈，圆圈从右向左经过，与此同时队长也会在下方行走。在FMS中最主要的是绿色持续音符，这种音符往往都带有位置的变化，这就需要玩家在持续触碰屏幕的同时对位置进行微调，让判定圆圈经过音符中间的节点。出现Bad或以下判定时，玩家的HP值就会减少，若连续出现，在下方行进的角色就会摔倒，然后由下一名角色继续行进，HP值为0时游戏结束。FMS中玩家的目标是行进更远的距离，临近终点处会出现赠予玩家小道具的莫古利，终点处会一定几率出现“《最终



幻想》系列”角色，赠予玩家道具。每首FMS都有陆行鸟时间（Chocobo Time），和BMS的召唤兽攻击一样需要在特征区域中不怎么失误才能进入，进入陆行鸟模式后，下方行进的角色会变身为陆行鸟，行进速度大幅增加。根据特征区域玩家取得的成绩，会出现不同颜色的陆行鸟，由好到坏分别是白–黄–黑–红，白色陆行鸟只有在装备道具シルキスの野菜时才会出现。

EMS详细解读

EMS中判定圆圈会根据固定的轨迹移动，玩家要做的只有在经过音符时进行相应操作。EMS的背景动画为曲目所属作品的经典CG动画或游戏画面。每首EMS都有附加影像（Extend Movie），均在曲目的结尾处，如果在特征区域中表现不好，则会被强行NG。

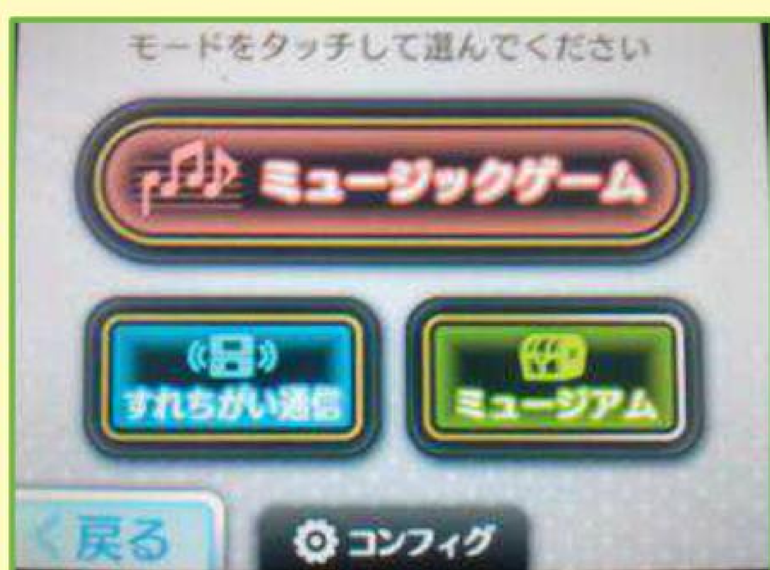




游戏模式篇

音乐游戏（ミュージックゲーム）

游戏的主要模式，这里面包含系列模式、挑战模式和混沌神殿三种类型的游戏进行方式。



系列模式（シリーズ）

“《最终幻想》系列”历代回顾，每一代成为一个章节，共包含从《最终幻想Ⅰ》到《最终幻想XⅢ》一共13代，为游戏的初始模式，玩家可以通过系列模式对历代进行回顾。系列模式中，每个章节的大体流程均相同，分为5个部分，分别是OP（片头曲）、FMS（田园音乐）、EMS（剧情音乐）、BMS（战斗音乐）和ED（片尾曲），不同章节中间三首的顺序会有变化。其中OP和ED的操作方式相同，为点击水晶的小游戏，当小气泡到达水晶中央时触碰即可得到节奏点数，当然OP和ED也可以跳过，毕竟可玩性不是很大。第一次进行系列模式时，只能进行基本难度的谱面（即最低难度），通过一个章节后，就会在挑战模式中增加该章节所包含的EMS、FMS和BMS的熟练难度谱面（即中间难度），在挑战模式中熟练难度的谱面取得A或以上的最终评价时会解锁究极难度的谱面（即最高难度）。若想解锁系列模式的熟练谱面和究极谱面，需要在挑战模式中分别把该章节的熟练谱面和究极谱面通过。初次进行游戏时，玩家必须选择4名角色编成队伍，初期有13名可选人物，分别是《最终幻想Ⅰ》到《最终幻想XⅢ》的主角。之后，玩家还可以在下方的队伍编成（パーティ编成）中为角色装备技能、物品，也可以更换角色和队长。



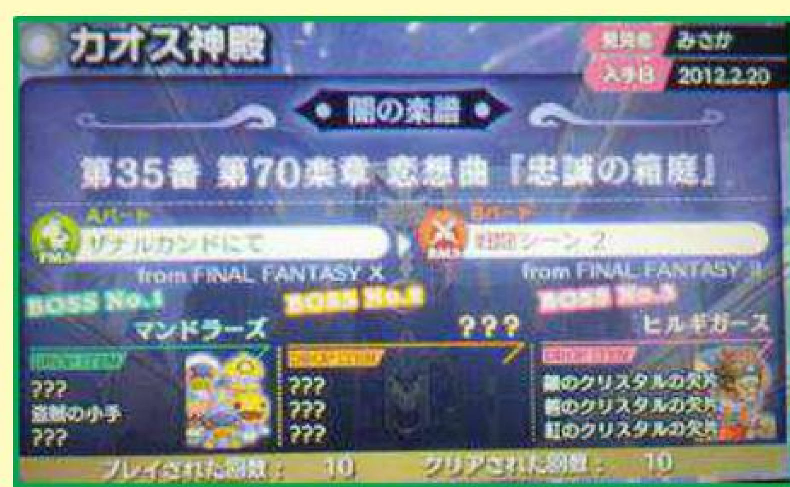
挑战模式（チャレンジ）

该模式即游戏的自由模式，玩家可以在该模式中自由挑战已经获得的曲目。挑战模式里共分为四个部分，第一个部分是1代到13代的系列模式曲目；第二部分为Encore，即靠节奏点数解锁的隐藏曲目；第三部分为Chaos，即混沌神殿中的曲目；第四部分为DLC，即通过付费下载的附加曲目。真正属于挑战模式的只有第一部分和第二部分，共计43个曲目，其余两个部分虽身处挑战模式中，但与挑战模式的完成度没有任何关系。挑战模式中，每个谱面都有相应的练习模式，当把一个谱面打出A以上的评价时，便会解锁更高一级难度的谱面。



混沌神殿（カオス神殿）

在系列模式的进行过程中获得了1000节奏点数之后，便会得到最初的暗之谱面，这时混沌神殿模式便会解锁。该模式为游戏中隐藏要素的载体，神殿里包含着众多的暗之谱面，每通过一个便会追加新谱面，每一个谱面都包含着FMS和BMS各一首。FMS中，角色行进的距离会影响最终BOSS的出现，每个谱面都有3种不同的BOSS，每个BOSS有三种不同的掉落物品。该模式中的谱面全部为神殿模式专有，包含很多隐藏曲目，初期不会在挑战模式中出现。该模式还支持最多4人进行联机游戏。



邂逅通信（すれちがい通信）

在此模式中，玩家可以对自己的邂逅名片进行编辑、观看好友的名片，同时可以与其他玩家交换已获得的暗之谱面。可以编辑的内容包括称号，背景、角色和签名。



博物馆（ミュージアム）

博物馆为游戏收集要素的展示区，包含レコード（纪录）、コレクション（收藏）、シアター（剧场）和ミュージックプレイヤー（音乐播放器）。



纪录：包含玩家在游戏中的各种数据，每个数据都有星数，最高为4颗，另外纪录中还陈列着游戏的64条实绩。

收集：为游戏的集卡册，集卡册中陈列着从节奏游戏中获得的卡片，卡片正面为角色、背面为文字描述。卡片可以通过重复获得提升等级，当卡片达到4级时便会解锁该卡片的闪卡，闪卡包含了3个该卡片角色的姿态，当卡片达到7级时便会解锁该卡片的超级闪卡，所有卡片均可通过放大镜进行详细观看。卡片除了可以从节奏游戏中获得，还可以通过在集卡册下方输入密码获得，密码在官方网站定期公布。

剧场：其中包含着1到13代的EMS背景动画。

音乐播放器：顾名思义，里面包含着所有游戏中出现过的音乐，当然这些音乐都需要靠节奏点数不断解锁。玩家还可以标记自己喜爱的乐曲或者调整播放模式。

追加乐曲下载

游戏发售后第一天，官方便公布了8首DLC乐曲，包括4首BMS和4首FMS，乐曲本身的质量都很高，售价是100日元一首。在此之后更新的DLC为150日元一首。



挑战模式全曲目

只有系列模式中的曲目以及Encore的曲目与挑战模式的完成度有关联。

曲目类型	曲目名称
	Final Fantasy Ⅰ
BMS	战斗シ−ン
FMS	メインテ−マ
EMS	オ−プニング・テ−マ
	Final Fantasy Ⅱ
BMS	战斗シ−ン2
FMS	メインテ−マ
EMS	反乱军のテ−マ
	Final Fantasy Ⅲ
BMS	バトル2
FMS	悠久の风
EMS	水の巫女エリア
	Final Fantasy Ⅳ
BMS	ゴルベ−ザ四天王とのバトル
FMS	FF4メインテ−マ
EMS	爱のテ−マ
	Final Fantasy Ⅴ
BMS	ビッグブリッヂの死斗
FMS	4つの心
EMS	はるかなる故乡
	Final Fantasy Ⅵ
BMS	决战
FMS	ティナのテ−マ
EMS	セリスのテ−マ
	Final Fantasy Ⅶ
BMS	片翼の天使
FMS	メインテ−マ
EMS	エアリスのテ−マ

曲目类型	曲目名称
	Final Fantasy Ⅷ
BMS	The Man with the Machine Gun
FMS	Blue Fields
EMS	Waltz for the Moon
	Final Fantasy Ⅸ
BMS	バトル1
FMS	あの丘を越えて
EMS	その扉の向こうに
	Final Fantasy Ⅹ
BMS	シ−モアバトル
FMS	ミヘン街道
EMS	素敌だね
	Final Fantasy Ⅺ
BMS	Awakening
FMS	Ronfaure
EMS	FFⅪオ−プニングテ−マ
	Final Fantasy Ⅻ
BMS	剑の一闪
FMS	ギ−ザ草原
EMS	帝国のテ−マ
	Final Fantasy ⅩⅢ
BMS	ブレイズエッジ
FMS	サンレス水乡
EMS	运命への反逆
	Encore
BMS	妖星乱舞
BMS	闪光
FMS	仲间を求めて
BMS	斗う者达

Encore（附加隐藏曲目）

曲目类型	曲目名称	出自作品	获得方法
BMS	妖星乱舞	Final Fantasy Ⅵ	取得10000节奏点数后获得
BMS	闪光	Final Fantasy ⅩⅢ	取得15000节奏点数后获得
FMS	仲间を求めて	Final Fantasy Ⅵ	取得20000节奏点数后获得
BMS	斗う者达	Final Fantasy Ⅶ	取得25000节奏点数后获得

Chaos

曲目类型	曲目名称	出自作品	获得方法
FMS	グルグ火山	Final Fantasy Ⅰ	取得27500节奏点数后获得
BMS	バトル1	Final Fantasy Ⅳ	取得30000节奏点数后获得
FMS	巨人のダンジョン	Final Fantasy Ⅳ	取得32500节奏点数后获得
BMS	死斗	Final Fantasy Ⅵ	取得35000节奏点数后获得
FMS	マンボdeチョコボ	Final Fantasy Ⅴ	取得37500节奏点数后获得
BMS	J−E−N−O−V−A	Final Fantasy Ⅶ	取得40000节奏点数后获得
FMS	最期の日	Final Fantasy Ⅶ	取得42500节奏点数后获得
BMS	守るべきもの	Final Fantasy Ⅸ	取得45000节奏点数后获得

2月16日DLC歌曲

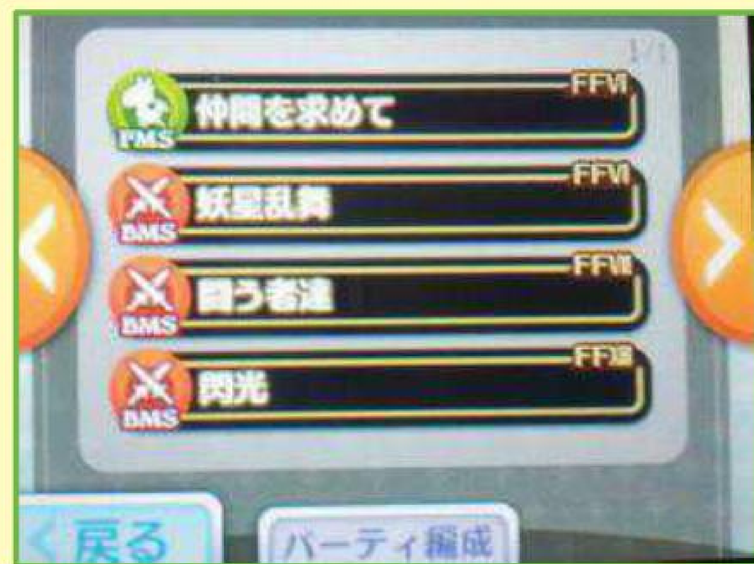
曲目类型	曲目名称	出自作品
BMS	战斗シ−ン1	Final Fantasy Ⅱ
BMS	最后の斗い	Final Fantasy Ⅳ
BMS	Fighters of the Crystal	Final Fantasy Ⅺ
BMS	宿命への抗い	Final Fantasy ⅩⅢ
FMS	光を求めて	Final Fantasy Ⅴ
FMS	星降る峡谷	Final Fantasy Ⅶ
FMS	Ride On	Final Fantasy Ⅷ
FMS	いつか终わる梦	Final Fantasy Ⅹ

3月8日DLC歌曲

曲目类型	曲目名称	出自作品
BMS	我ら来たれり	Final Fantasy Series
BMS	バトル1	Final Fantasy Ⅲ
FMS	マト−ヤの洞窟	Final Fantasy Ⅰ
FMS	アルカキルティ大平原	Final Fantasy ⅩⅢ

3月21日DLC歌曲

曲目类型	曲目名称	出自作品
BMS	最后の斗い	Final Fantasy Ⅴ
BMS	女神の骑士	Final Fantasy Series
FMS	ダンジョン	Final Fantasy Ⅱ
FMS	东ダルマスカ沙漠	Final Fantasy Ⅻ



混沌神殿模式研究

暗之谱面编号

混沌神殿是以暗之谱面为主的模式，所有暗之谱面的命名都遵循着一个规律——第A番 第B乐章 ~曲（曲名）。A代表该暗之谱面的难易度，数字越大，难度越高，最高为99；B为两位数，十位数字代表该暗之谱面的FMS，个位数字代表该暗之谱面的BMS。暗之谱面根据难度的变化，谱面也会发生相应的变化，90番以上高难度谱面下，会出现划动音符90度旋转的情况。“~曲”中的“~”部分也是有一定的出现规律，这个规律和上面FMS以及BMS的出现规律一致。





十位数字	FMS曲名	～曲
0	グルグ火山	义礼、赞美
1	悠久の风	交响、勇壮
2	巨人のダンジョン	象征、流浪
3	マンボdeチョコボ	嬉游、余兴
4	ティナのテーマ	小夜、幻想
5	最期の日	夜想、愁叹
6	Blue Fields	庭园、协和
7	ザナルカンドにて	悲哀、恋想
8	Vana'diel March	宴舞、进击
9	サンレス水乡	创造、秘境

个位数字	BMS曲名	～曲
0	战斗シーン2（FFⅡ）	回归、追想
1	バトル1（FFⅣ）	奏鸣、舞踏
2	ビッグブリッジの死斗	霸道、轮舞
3	死斗	奇想、圆舞
4	J-E-N-O-V-A	天命、狂诗
5	The ma nwith the Machine Gun	舞乐、遁走
6	守るべきもの	启示、行进
7	シーモアバトル	梦想、灵云
8	エンディング・ムービー（FFⅫ）	轮回、归结
9	运命への反逆	星运、数奇

※ザナルカンドにて、Vana' diel March和エンディング・ムービー（FFⅫ）这三首曲目在挑战模式中是玩不到的。

另外，新获得的暗之谱面的难度编号，和之前BMS开始时队伍的平均等级一致，若队伍为99级，则必会出现第99番谱面。第一次获得的暗之谱面固定为第5番，之后出现的谱面就完全随机了。

※注：若想出现第1番，可以尝试在BMS失败时更换队伍成员。

暗之谱面BMS中BOSS的出现条件

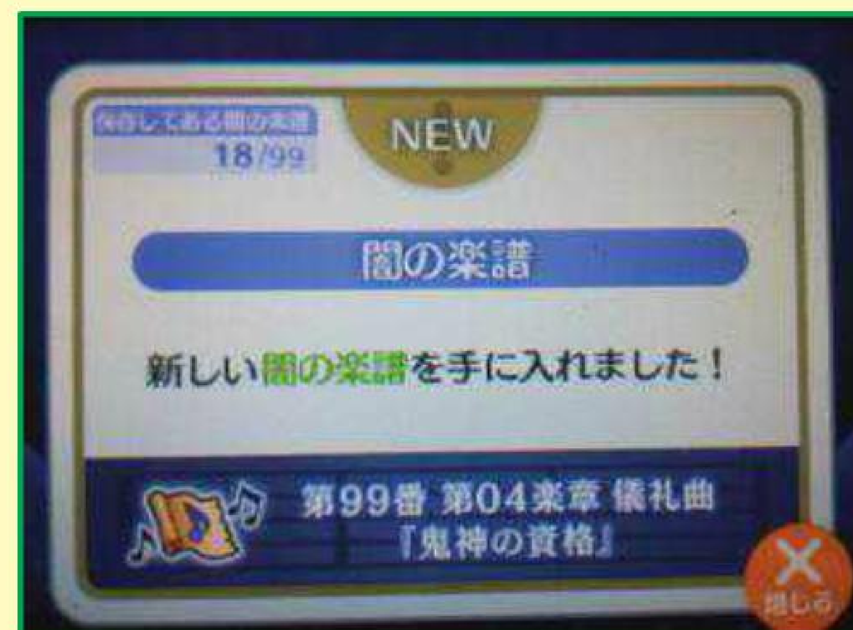
・暗之谱面BMS里的BOSS由之前FMS中角色走过的距离决定。

・若经过BOSS2&3的牌子，则会出现BOSS2或BOSS3，若未经过则必定出现BOSS1。

・进入BOSS2&3的BMS后，根据打倒第二只怪物之前的成绩出现BOSS，若成绩良好就会出现BOSS3。

・若想出现BOSS2&3，推荐使用速度快的角色，反之则推荐速度慢的角色，另外陆行鸟的加速段对距离也有很大的影响，玩家可以使用道具来选择高速的陆行鸟进行加速。

・每个BOSS均有3种固定的掉落物品，这些物品多为欠片和稀有道具。



刷欠片



暗之谱面的BOSS大多会掉落欠片，所以在暗之谱面刷欠片是一个不错的选择，但是有些欠片的出现不是完全随机的，要满足一定的难度条件。除了以下欠片外，其余的欠片都没有难度要求，完全随机获得。

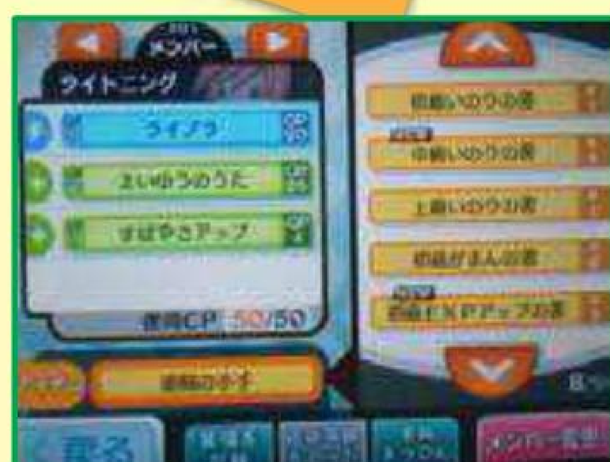
欠片	难度
虹のクリスタルの欠片	28番难度以上
白のクリスタルの欠片	30番难度以上
金のクリスタルの欠片	40番难度以上
灰のクリスタルの欠片	40番难度以上
紫のクリスタルの欠片	40番难度以上
紺のクリスタルの欠片	50番难度以上
黑のクリスタルの欠片	50番难度以上

推荐的刷欠片小诀窍

标记好已经刷出过欠片的暗之谱面，推荐难度不高的，队伍里换上等级尽可能高的角色，在技术允许的情况下，推荐玩家尽量装备增加攻击力的技能以及对BOSS用技能，这样就可以一轮杀掉至少两个BOSS，得到的欠片数量很容易变成两个或更多，之后反复刷即可。

道具研究

道具的入手方法分为三种，分别是FMS中结尾角色赠予、BMS中怪物掉落或偷取。下面列出各种道具的具体作用。



回复类	
道具名称	效果解析
ポーション	HP低于20%时发动，HP回复30%
ハイポーション	HP低于15%时发动，HP回复50%
エクスポーション	HP低于10%时发动，HP回复70%
エリクサー	HP低于10%时发动，HP完全回复
フェニックスの尾	HP为0时发动，HP回复30%
フェニックスの羽	HP为0时发动，HP完全回复
节奏游戏开始或结束时使用类	
道具名称	效果解析
ひかりのカーテン	队伍受到的伤害减少15%，效果持续到节奏游戏结束
英雄の药	队伍受到的伤害减少30%，效果持续到节奏游戏结束
モグのお守り	概率类技能增加50%发动概率
リボン	大幅增加稀有物品入手概率
きょじんのくすり	队伍中全员HP上限增加15%
バッカスのさけ	BMS中使用，全员力量增加15%
けんじゃのちえ	全员魔力增加15%
エルメスの靴	全员速度增加15%
ミラテテ样言行录	结算画面时使用，全员获得经验大幅增加
モルルのお守り	节奏游戏结束后获得的道具全部为卡片且为未获得过的卡片

BMS类	
道具名称	效果解析
ラムウの魔石	特征区域进入时发动，若召唤成功，召唤兽为拉姆
シヴァの魔石	特征区域进入时发动，若召唤成功，召唤兽为希瓦
イフリートの魔石	特征区域进入时发动，若召唤成功，召唤兽为伊夫里特
オーディンの魔石	特征区域进入时发动，若召唤成功，召唤兽为奥丁
バハムートの魔石	特征区域进入时发动，若召唤成功，召唤兽为巴哈姆特
魔法のランプ	特征区域进入时发动，不会出现召唤失败的情况
しゅりけん	怪物体力一半以下时发动，给予怪物轻微伤害
ふうましゅりけん	怪物体力一半以下时发动，给予怪物轻伤害
なんきょくのかぜ	怪物体力1/3以下时发动，给予怪物中等伤害
ボムのかけら	怪物体力一半以下时发动，给予怪物高伤害
ゼウスのいかり	怪物体力3/4以下时发动，给予怪物极高伤害
盗贼の小手	在技能ぬすむ发动前先行发动，偷取必定成功
FMS类	
道具名称	效果解析
タンタルの野菜	特征区域进入时发动，若呼叫陆行鸟成功，则必定出现红色陆行鸟
ギサールの野菜	特征区域进入时发动，若呼叫陆行鸟成功，则必定出现黄色陆行鸟
シルキスの野菜	特征区域进入时发动，若呼叫陆行鸟成功，则必定出现白色陆行鸟
チョコボの羽	特征区域进入时发动，不会出现呼叫陆行鸟失败的情况
EMS类	
道具名称	效果解析
ペンダント	特征区域进入时发动，必定进入附加影像

书籍类	
道具名称	效果解析
ケアルガの书	学会技能ケアルガ
初级いのりの书	学会技能いのり（Lv.1）
中级いのりの书	学会技能いのり（Lv.2）
上级いのりの书	学会技能いのり（Lv.3）
初级がまんの书	学会技能がまん（Lv.1）
中级がまんの书	学会技能がまん（Lv.2）
上级がまんの书	学会技能がまん（Lv.3）
おもいだすの书	学会技能おもいだす
初级EXPアップの书	学会技能EXPアップ（Lv.1）

书籍类	
道具名称	效果解析
中级EXPアップの书	学会技能EXPアップ（Lv.2）
上级EXPアップの书	学会技能EXPアップ（Lv.3）
EXP集中の书	学会技能EXP集中
トレジャ-ハンタ-の书	学会技能トレジャ-ハンタ-（Lv.1）
ぜになげの书	学会技能ぜになげ
レベル5フレアの书	学会技能レベル5フレア
ぬすむの书	学会技能ぬすむ（Lv.1）
サイトロの书	学会技能サイトロ（Lv.1）
ダッシュの书	学会技能ダッシュ（Lv.1）

角色研究

能力

每个角色都有ちから（力量）、まりょく（魔力）、すばやさ（速度）、うん（运）这四种能力值，每种能力有从F到MASTER的级别，玩家通过获得经验可以使这些能力数值得到提高，最高数值为255。



力量	与角色在BMS中的攻击力有关
魔力	与角色在BMS中的魔法伤害有关
速度	与角色在FMS中的行进速度有关
运	与角色在BMS中取得掉落物品以及在FMS中遇到莫古利的几率有关

技能（アビリティ）

游戏中技能分为条件发动系和常时适用系两类，顾名思义前者是在满足一定条件后才能发动，后者是一直可以发动。每个角色都有数个技能装备槽并具有初期技能，之后通过升级会学到更多强力的技能，这些技能在节奏游戏中往往都有举足轻重的作用。条件发动系的技能分为伤害回避、特殊、回复&辅助、物理伤害、魔法伤害、特殊伤害这六类，蓝色的装备槽可以装备这类技能；常时适用系的技能分为数值增加、歌、特殊这三类，绿色的装备槽可以装备这类技能。某些角色的技能槽为半蓝半绿，这代表该技能槽可以装备所有种类的技能。

角色介绍及技能一览

初期角色

初期共有13名角色可以选择，这些角色都是历代《最终幻想》的主角。



光之战士（ウォ-リアオブライト）

出自Final Fantasy Ⅰ　力量精通



技能名称	消耗CP	取得等级	效果详解
ためる（Lv1）	4	1	BMS中，持续音符Good或以上判定13回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果弱
がまん（Lv1）	3	1	节奏游戏中发动1次，受到重创HP空时发动，75%概率成功，HP残留1%
HPアップ（Lv1）	4	5	装备该技能时，HP上限数值增加800
风のラプソディ（Lv1）	5	10	装备该技能时，速度数值+20，若在FMS中，速度数值+40
すてみ（Lv1）	5	15	节奏游戏中一直发动，力量数值+30，HP数值-500
ちからアップ（Lv1）	5	20	装备该技能时，力量数值+25，而且在BMS中，攻击力变成1.1倍
プロテス（Lv1）	7	25	HP80%以下发动直到节奏游戏结束，队伍受到的伤害减少15%
风のラプソディ（Lv2）	10	30	装备该技能时，速度数值+30，若在FMS中，速度数值+45
すてみ（Lv2）	10	35	节奏游戏中一直发动，力量数值+50，HP数值-750
クラスチェンジ	20	40	BMS中，连击70回以上发动1次直到节奏游戏结束，队伍受到的伤害减少50%
ちからアップ（Lv2）	10	45	装备该技能时，力量数值+40，速度数值-60，若在BMS中，攻击力变成1.3倍
すてみ（Lv3）	16	50	节奏游戏中一直发动，力量数值+95，HP数值-1200
风のラプソディ（Lv3）	16	55	装备该技能时，速度数值+40，若在FMS中，速度数值+60
ちからアップ（Lv3）	16	60	装备该技能时，力量数值+65，速度数值-120，若在BMS中，攻击力变成1.5倍
がまん（Lv2）	5	65	节奏游戏中发动1次，受到重创HP空时发动，85%概率成功，HP残留1%
プロテス（Lv2）	14	70	HP65%以下发动直到节奏游戏结束，队伍受到的伤害减少25%
ためる（Lv3）	15	75	BMS中，持续音符Good或以上判定15回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果强
がまん（Lv3）	7	80	节奏游戏中发动1次，受到重创HP空时发动，95%概率成功，HP残留1%
プロテス（Lv3）	21	85	HP50%以下发动直到节奏游戏结束，队伍受到的伤害减少40%

费里奥尼尔（フリオニ-ル）

出自Final Fantasy Ⅱ　力量、速度精通



技能名称	消耗CP	取得等级	效果详解
がまん（Lv1）	3	1	节奏游戏中发动1次，受到重创HP空时发动，75%概率成功，HP残留1%
ちからアップ（Lv1）	5	1	装备该技能时，力量数值+25，而且在BMS中，攻击力变成1.1倍
ためる（Lv1）	4	5	BMS中，持续音符Good或以上判定13回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果弱
りゅうけん（Lv1）	8	10	BMS中一直发动，装备该技能的角色的判定圆圈出现Good或以上判定时，HP少量回复，效果弱
森のノクタ-ン（Lv1）	5	15	装备该技能时，速度数值+20，若在EMS中，运数值+40
カウンタ-（Lv1）	5	20	BMS中，Miss判定3回到5回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果中
ちからアップ（Lv2）	10	25	装备该技能时，力量数值+40，速度数值-60，若在BMS中，攻击力变成1.3倍
がまん（Lv2）	5	30	节奏游戏中发动1次，受到重创HP空时发动，85%概率成功，HP残留1%
ためる（Lv2）	9	35	BMS中，持续音符Good或以上判定14回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果中
ブラッドウエポン	18	40	BMS中，连击50回发动，装备该技能的角色的判定圆圈出现Good或以上判定时，HP少量回复，效果超强
りゅうけん（Lv2）	14	45	BMS中一直发动，装备该技能的角色的判定圆圈出现Good或以上判定时，HP少量回复，效果中
森のノクタ-ン（Lv2）	10	50	装备该技能时，速度数值+30，若在EMS中，运数值+45
ちからアップ（Lv3）	16	55	装备该技能时，力量数值+65，速度数值-120，若在BMS中，攻击力变成1.5倍
カウンタ-（Lv2）	10	60	BMS中，Miss判定3回到5回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果强
がまん（Lv3）	7	65	节奏游戏中发动1次，受到重创HP空时发动，95%概率成功，HP残留1%
ためる（Lv3）	15	70	BMS中，持续音符Good或以上判定15回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果强
りゅうけん（Lv3）	20	75	BMS中一直发动，装备该技能的角色的判定圆圈出现Good或以上判定时，HP少量回复，效果强
森のノクタ-ン（Lv3）	16	80	装备该技能时，速度数值+40，若在EMS中，运数值+60
カウンタ-（Lv3）	16	85	BMS中，Miss判定3回到5回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果超强

洋葱剑士（オニオンナイト）

出自Final Fantasy Ⅲ　速度精通



技能名称	消耗CP	取得等级	效果详解
ぶんしん（Lv1）	3	1	节奏游戏中最多发动3回，判定Bad或以下时发动，20%概率成功，回避伤害
风のラプソディ（Lv1）	5	1	装备该技能时，速度数值+20，若在FMS中，速度数值+40
すばやさのうた（Lv1）	7	5	节奏游戏中一直发动，队伍中全员速度+10
ぶんしん（Lv2）	5	10	节奏游戏中最多发动3回，判定Bad或以下时发动，50%概率成功，回避伤害
すばやさアップ（Lv1）	4	15	装备该技能时，速度数值+40
ファイア	7	20	BMS中点击音符Good或以上判定30次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果弱
リジェネ（Lv1）	20	25	节奏游戏中一直发动，任意音符Good以上判定回复HP，效果弱
すばやさアップ（Lv2）	8	30	装备该技能时，速度数值+70，力量数值-30
うんアップ（Lv1）	5	35	装备该技能时，运数值+50，HP数值-500
にんじゅつ	18	40	BMS中，BOSS级别的怪物出现时发动，给予敌方与自身力量和速度数值相应的伤害
すばやさアップ（Lv3）	14	45	装备该技能时，速度数值+100，力量数值-40
ブリザド	7	50	BMS中持续音符Good或以上判定12次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果中

サンダ-	7	55	BMS中划动音符Good或以上判定20次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果弱
すてみ（Lv1）	5	60	节奏游戏中一直发动，力量数值+30，HP数值-500
けいかい	4	65	FMS中，受到伤害而更换行进角色时发动1回，角色不被下一名队伍中的角色取代
すばやさのうた（Lv2）	10	70	节奏游戏中一直发动，队伍中全员速度+20
リジエネ（Lv2）	25	75	节奏游戏中一直发动，任意音符Good以上判定回复HP，效果中
ぶんしん（Lv3）	7	80	节奏游戏中最多发动3回，判定Bad或以下时发动，80%概率成功，回避伤害
すてみ（Lv2）	10	85	节奏游戏中一直发动，力量数值+50，HP数值-750

塞西尔（セシル・ハ-ヴィ）

出自Final Fantasy Ⅳ **无精通能力，魔力较高**



技能名称	消耗CP	取得等级	效果详解
ケアル	8	1	HP75%以下时发动，HP回复10%，每次节奏游戏中只发动一次
HPアップ（Lv1）	4	1	装备该技能时，HP上限数值增加800
ファイア	7	5	BMS中点击音符Good或以上判定30次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果弱
ブリザド	7	10	BMS中持续音符Good或以上判定12次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果中
プロテス（Lv1）	7	15	HP80%以下发动直到节奏游戏结束，队伍受到的伤害减少15%
サンダ-	7	20	BMS中划动音符Good或以上判定20次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果弱
あんこく（Lv1）	5	25	节奏游戏中一直发动，力量+25，队伍中全员受到的伤害+10%
HPアップ（Lv2）	8	30	装备该技能时，HP上限数值增加1600
ケアルラ	16	35	HP65%以下时发动，HP回复20%，每次节奏游戏中只发动一次
ダブルフェイズ	18	40	BMS中，BOSS级别的怪物出现时发动，给予敌方与自身力量和魔力数值相应的伤害
プロテス（Lv2）	14	45	HP65%以下发动直到节奏游戏结束，队伍受到的伤害减少25%
あんこく（Lv2）	10	50	节奏游戏中一直发动，力量+45，队伍中全员受到的伤害+20%
HPアップ（Lv3）	14	55	装备该技能时，HP上限数值增加2400
ファイラ	14	60	BMS中点击音符Good或以上判定34次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果中
ケアルガ	25	65	HP50%以下时发动，HP回复40%，每次节奏游戏中只发动一次
プロテス（Lv3）	21	70	HP50%以下发动直到节奏游戏结束，队伍受到的伤害减少40%
ブリザラ	14	75	BMS中持续音符Good或以上判定16次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果强
あんこく（Lv3）	16	80	节奏游戏中一直发动，力量75，队伍中全员受到的伤害+30%
サンダラ	14	85	BMS中划动音符Good或以上判定24次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果中

巴兹（バッツ・クラウザ-）

出自Final Fantasy Ⅴ **速度精通**



技能名称	消耗CP	取得等级	效果详解
ダッシュ（Lv1）	8	1	FMS中，Good或以上判定50回发动1次，角色的行走速度增加，效果弱
罠発见（Lv1）	2	1	FMS中，最多发动3回，Bad或以下判定出现时发动，25%概率成功，回避伤害并维持行进速度
大地のブル-ス（Lv1）	5	5	装备该技能时，速度数值+20，若在BMS中，运数值+40
すばやさアップ（Lv1）	4	10	装备该技能时，速度数值+40
ほんきだせ（Lv1）	10	15	FMS中，骑乘陆行鸟时发动，Bad或以下判定有30%概率发动1回，陆行鸟的行进速度变为最大
けいかい	4	20	FMS中，受到伤害而更换行进角色时发动1回，角色不被下一名队伍中的角色取代
なだめる	6	25	FMS中，骑乘陆行鸟时，出现Bad或以下判定时发动1回，不受伤害并且维持行进速度
サイトロ（Lv1）	16	30	FMS中发动，遇到莫古利的概率增加7%
すばやさアップ（Lv2）	8	35	装备该技能时，速度数值+70，力量数值-30
魔法剑二刀流みだれうち	18	40	BMS中，BOSS级别的怪物出现时发动，给予敌方与自身力量、魔力数值相应的伤害
发见（Lv2）	3	45	FMS中，最多发动3回，Bad或以下判定出现时发动，55%概率成功，回避伤害并维持行进速度
すばやさアップ（Lv3）	14	50	装备该技能时，速度数值+100，力量数值-40
大地のブル-ス（Lv2）	10	55	装备该技能时，速度数值+30，若在BMS中，运数值+45
ダッシュ（Lv2）	12	60	FMS中，Good或以上判定50回发动1次，角色的行走速度增加，效果中
サイトロ（Lv2）	24	65	FMS中发动，遇到莫古利的概率增加15%
大地のブル-ス（Lv3）	16	70	装备该技能时，速度数值+40，若在BMS中，运数值+60
ものまね	8	75	Good或以上判定125回时发动，效果与先前发动的条件系技能相同，但是不能复制概率类技能
ほんきだせ（Lv2）	15	80	FMS中，骑乘陆行鸟时发动，Bad或以下判定有60%概率发动1回，陆行鸟的行进速度变为最大
发见（Lv3）	4	85	FMS中，最多发动3回，Bad或以下判定出现时发动，85%概率成功，回避伤害并维持行进速度
ダッシュ（Lv3）	16	90	FMS中，Good或以上判定50回发动1次，角色的行走速度增加，效果强
サイトロ（Lv3）	34	95	FMS中发动，遇到莫古利的概率增加25%

蒂娜（ティナ・ブランフォ-ド）

出自Final Fantasy Ⅵ **魔力精通**



技能名称	消耗CP	取得等级	效果详解
ファイラ	14	1	BMS中点击音符Good或以上判定34次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果中
まりょくのうた（Lv1）	7	1	节奏游戏中一直发动，队伍中全员魔力+20
いのり（Lv1）	10	5	曲目进行到一半时有50%概率发动，HP回复30%
サンダラ	14	10	BMS中划动音符Good或以上判定24次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果中
ケアル	8	15	HP75%以下时发动，HP回复10%，每次节奏游戏中只发动一次
すばやさアップ（Lv1）	4	20	装备该技能时，速度数值+40
ブリザラ	14	25	BMS中持续音符Good或以上判定16次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果强
つよがる	15	30	节奏游戏中一直发动，魔法类的技能效果变成1.5倍，只适用于发动该技能的角色
いのり（Lv2）	18	35	曲目进行到3/4时有60%概率发动，HP回复50%
トランス	16	40	BMS中，连击30回发动1次，魔法类的技能发动效果变成3倍，只适用于发动该技能的角色
まりょくアップ（Lv2）	8	45	装备该技能时，魔力数值+40，力量数值-20
ファイガ	26	50	BMS中点击音符Good或以上判定38次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果强
ケアルラ	16	55	HP65%以下时发动，HP回复20%，每次节奏游戏中只发动一次
まりょくアップ（Lv3）	14	60	装备该技能时，魔力数值+60，力量数值-30
まりょくのうた（Lv2）	10	65	节奏游戏中一直发动，队伍中全员魔力+25
いのり（Lv3）	27	70	曲目进行到4/5时有70%概率发动，HP回复70%
サンダガ	26	75	BMS中Good或以上判定28次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果强
まりょくのうた（Lv3）	15	80	节奏游戏中一直发动，队伍中全员魔力+30
ブリザガ	26	85	BMS中持续音符Good或以上判定20次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果超强

克劳德（クラウド・ストライ）

出自Final Fantasy Ⅶ **力量精通**



技能名称	消耗CP	取得等级	效果详解
ちからアップ（Lv1）	5	1	装备该技能时，力量数值+25，而且在BMS中，攻击力变成1.1倍
ウエポンブレイク（Lv1）	3	1	BMS中，第二只怪物登场时发动，怪物的攻击力减少，效果弱
ためる（Lv1）	4	5	BMS中，持续音符Good或以上判定13回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果弱
风のラプソディ（Lv1）	5	10	装备该技能时，速度数值+20，若在FMS中，速度数值+40
HPアップ（Lv1）	4	15	装备该技能时，HP上限数值增加800
ウエポンブレイク（Lv2）	6	20	BMS中，第三只怪物登场时发动，怪物的攻击力减少，效果中
りゅうけん（Lv1）	8	25	BMS中一直发动，装备该技能的角色的判定圆圈出现Good或以上判定时，HP少量回复，效果弱
ちからアップ（Lv2）	10	30	装备该技能时，力量数值+40，速度数值-60，若在BMS中，攻击力变成1.3倍
HPアップ（Lv2）	8	35	装备该技能时，HP上限数值增加1600
超究武神霸斩	18	40	BMS中，BOSS级别的怪物出现时发动，给予敌方与自身力量数值相应的伤害
ためる（Lv2）	9	45	BMS中，持续音符Good或以上判定14回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果中
风のラプソディ（Lv2）	10	50	装备该技能时，速度数值+30，若在FMS中，速度数值+45
ちからアップ（Lv3）	16	55	装备该技能时，力量数值+65，速度数值-120，若在BMS中，攻击力变成1.5倍
HPアップ（Lv3）	14	60	装备该技能时，HP上限数值增加2400
ウエポンブレイク（Lv3）	10	65	BMS中，第三只怪物登场时发动，怪物的攻击力减少，效果强
りゅうけん（Lv2）	14	70	BMS中一直发动，装备该技能的角色的判定圆圈出现Good或以上判定时，HP少量回复，效果中
ためる（Lv3）	15	75	BMS中，持续音符Good或以上判定15回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果强
风のラプソディ（Lv3）	16	80	装备该技能时，速度数值+40，若在FMS中，速度数值+60
りゅうけん（Lv3）	20	85	BMS中一直发动，装备该技能的角色的判定圆圈出现Good或以上判定时，HP少量回复，效果强

斯考尔（スコ-ル・レオンハ-ト）

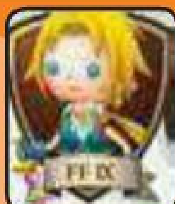
出自Final Fantasy Ⅷ **无精通技能，全能型，所有数值均较高**



技能名称	消耗CP	取得等级	效果详解
がまん（Lv1）	3	1	节奏游戏中发动1次，受到重创HP空时发动，75%概率成功，HP残留1%
ためる（Lv1）	4	1	BMS中，持续音符Good或以上判定13回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果弱
すてみ（Lv1）	5	5	节奏游戏中一直发动，力量数值+30，HP数值-500
ちからアップ（Lv1）	5	10	装备该技能时，力量数值+25，而且在BMS中，攻击力变成1.1倍
ウエポンブレイク（Lv1）	3	15	BMS中，第二只怪物登场时发动，怪物的攻击力减少，效果弱
カウンタ-（Lv1）	5	20	BMS中，Miss判定3回到5回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果中
すてみ（Lv2）	10	25	节奏游戏中一直发动，力量数值+50，HP数值-750
がまん（Lv2）	5	30	节奏游戏中发动1次，受到重创HP空时发动，85%概率成功，HP残留1%
ウエポンブレイク（Lv2）	6	35	BMS中，第三只怪物登场时发动，怪物的攻击力减少，效果中
エンドオブハ-ト	18	40	BMS中，BOSS级别的怪物出现时发动，给予敌方与自身力量、速度和运数值相应的伤害
ためる（Lv2）	9	45	BMS中，持续音符Good或以上判定14回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果中
カウンタ-（Lv2）	10	50	BMS中，Miss判定3回到5回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果强
すてみ（Lv3）	16	55	节奏游戏中一直发动，力量数值+95，HP数值-1200
ちからアップ（Lv2）	10	60	装备该技能时，力量数值+40，速度数值-60，若在BMS中，攻击力变成1.3倍
ウエポンブレイク（Lv3）	10	65	BMS中，第三只怪物登场时发动，怪物的攻击力减少，效果强
ためる（Lv3）	15	70	BMS中，持续音符Good或以上判定15回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果强
カウンタ-（Lv3）	16	75	BMS中，Miss判定3回到5回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果超强
がまん（Lv3）	7	80	节奏游戏中发动1次，受到重创HP空时发动，95%概率成功，HP残留1%

吉坦（ジタン・トライバル）

出自Final Fantasy Ⅸ **速度精通**



技能名称	消耗CP	取得等级	效果详解
发见（Lv1）	2	1	FMS中，最多发动3回，Bad或以下判定出现时发动，25%概率成功，回避伤害并维持行进速度
大地のブルース（Lv1）	5	1	装备该技能时，速度数值+20，若在BMS中，运数值+40
ちからのうた（Lv1）	7	5	节奏游戏中一直发动，队伍中全员力量+15
大地のブルース（Lv2）	10	10	装备该技能时，速度数值+30，若在BMS中，运数值+45
トレジャーハンター（Lv1）	12	15	节奏游戏中一直发动，更容易入手稀有道具，效果微弱
うんアップ（Lv1）	5	20	装备该技能时，运数值+50，HP数值-500
ぬすむ（Lv1）	16	25	BMS中，打倒怪物时有10%概率发动1回，发动后必定会得到该怪物所持的道具
えいゆうのうた（Lv1）	7	30	节奏游戏中一直发动，队伍中全员全数值+12
发见（Lv2）	3	35	FMS中，最多发动3回，Bad或以下判定出现时发动，55%概率成功，回避伤害并维持行进速度
グランド リーサル	18	40	BMS中，BOSS级别的怪物出现时发动，给予敌方与自身力量和等级数值相应的伤害
トレジャーハンター（Lv2）	16	45	节奏游戏中一直发动，更容易入手稀有道具，效果弱
ちからのうた（Lv2）	10	50	节奏游戏中一直发动，队伍中全员力量+20
えいゆうのうた（Lv2）	26	55	节奏游戏中一直发动，队伍中全员全数值+18
发见（Lv3）	4	60	FMS中，最多发动3回，Bad或以下判定出现时发动，85%概率成功，回避伤害并维持行进速度
大地のブルース（Lv3）	16	65	装备该技能时，速度数值+40，若在BMS中，运数值+60
ぬすむ（Lv2）	20	70	BMS中，打倒怪物时有20%概率发动1回，发动后必定会得到该怪物所持的道具
トレジャーハンター（Lv3）	16	75	节奏游戏中一直发动，更容易入手稀有道具，效果中
ちからのうた（Lv3）	15	80	节奏游戏中一直发动，队伍中全员力量+25
えいゆうのうた（Lv3）	35	85	节奏游戏中一直发动，队伍中全员全数值+24

泰达（ティーダ）

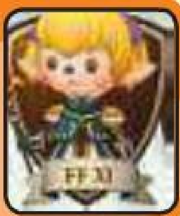
出自Final Fantasy X　速度精通



技能名称	消耗CP	取得等级	效果详解
はげます（Lv1）	8	1	HP25%以下发动直到节奏游戏结束，队伍中全员力量数值+50
すばやさアップ（Lv1）	4	1	装备该技能时，速度数值+40
ダッシュ（Lv1）	8	5	FMS中，Good或以上判定50回发动1次，角色的行走速度增加，效果弱
ほんきだせ（Lv1）	10	10	FMS中，骑乘陆行鸟时发动，Bad或以下判定有30%概率发动1回，陆行鸟的行进速度变为最大
风のラプソディ（Lv1）	5	15	装备该技能时，速度数值+20，若在FMS中，速度数值+40
サイトロ（Lv1）	16	20	FMS中发动，遇到莫古利的概率增加7%
はげます（Lv2）	10	25	HP20%以下发动直到节奏游戏结束，队伍中全员力量数值+70
すばやさアップ（Lv2）	8	30	装备该技能时，速度数值+70，力量数值-30
サイトロ（Lv2）	24	35	FMS中发动，遇到莫古利的概率增加15%
エース・オブ・ザ・ブリッツ	18	40	BMS中，BOSS级别的怪物出现时发动，给予敌方与自身力量和速度数值相应的伤害
风のラプソディ（Lv2）	10	45	装备该技能时，速度数值+30，若在FMS中，速度数值+45
ほんきだせ（Lv2）	15	50	FMS中，骑乘陆行鸟时发动，Bad或以下判定有60%概率发动1回，陆行鸟的行进速度变为最大
すばやさアップ（Lv3）	14	55	装备该技能时，速度数值+100，力量数值-40
ダッシュ（Lv2）	12	60	FMS中，Good或以上判定50回发动1次，角色的行走速度增加，效果中
风のラプソディ（Lv3）	16	65	装备该技能时，速度数值+40，若在FMS中，速度数值+60
はげます（Lv3）	12	70	HP15%以下发动直到节奏游戏结束，队伍中全员力量数值+90
サイトロ（Lv3）	34	75	FMS中发动，遇到莫古利的概率增加25%
ほんきだせ（Lv3）	20	80	FMS中，骑乘陆行鸟时发动，Bad或以下判定有90%概率发动1回，陆行鸟的行进速度变为最大
ダッシュ（Lv3）	16	85	FMS中，Good或以上判定50回发动1次，角色的行走速度增加，效果强

香托托（シャントット）

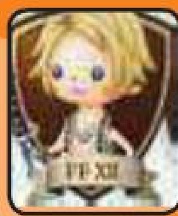
出自Final Fantasy XI　魔力、速度精通



技能名称	消耗CP	取得等级	效果详解
ファイア	7	1	BMS中点击音符Good或以上判定30次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果弱
まりょくアップ（Lv1）	4	1	装备该技能时，魔力数值+20
ケアル	8	5	HP75%以下时发动，HP回复10%，每次节奏游戏中只发动一次
ファイラ	14	10	BMS中点击音符Good或以上判定34次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果中
つよがる	15	15	节奏游戏中一直发动，魔法类的技能效果变成1.5倍，只适用于发动该技能的角色
まりょくアップ（Lv2）	8	20	装备该技能时，魔力数值+40，力量数值-20
すばやさアップ（Lv1）	4	25	装备该技能时，速度数值+40
ブリザラ	14	30	BMS中持续音符Good或以上判定16次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果强
おもいだす	8	35	曲目进行到一半时发动，魔法类的技能效果任意发动一个
古代魔法	18	40	BMS中，BOSS级别的怪物出现时发动，给予敌方与自身魔力和等级数值相应的伤害
まりょくアップ（Lv3）	14	45	装备该技能时，魔力数值+60，力量数值-30
サンダラ	14	50	BMS中划动音符Good或以上判定24次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果中
れんぞくま	22	55	节奏游戏中一直发动，魔法类的技能效果变成2倍，只适用于发动该技能的角色
ケアルラ	16	60	HP65%以下时发动，HP回复20%，每次节奏游戏中只发动一次
ファイガ	26	65	BMS中点击音符Good或以上判定38次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果强
アイテムの知识	14	70	节奏游戏中一直发动，回复类道具效果变成2倍
リジェネ（Lv1）	20	75	节奏游戏中一直发动，任意音符Good以上判定回复HP，效果弱
サンダガ	26	80	BMS中Good或以上判定28次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果强
うんアップ（Lv1）	5	85	装备该技能时，运数值+50，HP数值-500
ブリザガ	26	90	BMS中持续音符Good或以上判定20次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果超强

梵（ヴァン）

出自Final Fantasy XII　运精通



技能名称	消耗CP	取得等级	效果详解
大地のブルース（Lv1）	5	1	装备该技能时，速度数值+20，若在BMS中，运数值+40
うんのうた（Lv1）	7	1	节奏游戏中一直发动，队伍中全员运+10
ぶんしん（Lv1）	3	5	节奏游戏中最多发动3回，判定Bad或以下时发动，20%概率成功，回避伤害
ぜになげ	10	10	BMS中，第二只怪物登场时发动，给予敌方与此时分数相应的伤害，分数减少
うんアップ（Lv1）	5	15	装备该技能时，运数值+50，HP数值-500
ぬすむ（Lv1）	16	20	BMS中，打倒怪物时有10%概率发动1回，发动后必定会得到该怪物所持的道具
うんアップ（Lv2）	10	25	装备该技能时，运数值+80，HP数值-1000
すばやさアップ（Lv2）	8	30	装备该技能时，速度数值+70，力量数值-30
トレジャーハンター（Lv1）	12	35	节奏游戏中一直发动，更容易入手稀有道具，效果微弱
メルトクリムゾン	18	40	BMS中，BOSS级别的怪物出现时发动，给予敌方与自身力量、魔力和等级数值相应的伤害
うんアップ（Lv3）	15	45	装备该技能时，运数值+110，HP数值-1500
ぶんしん（Lv2）	5	50	节奏游戏中最多发动3回，判定Bad或以下时发动，50%概率成功，回避伤害
すばやさアップ（Lv3）	14	55	装备该技能时，速度数值+100，力量数值-40
トレジャーハンター（Lv2）	16	60	节奏游戏中一直发动，更容易入手稀有道具，效果弱
ものまね	8	65	Good或以上判定125回时发动，效果与先前发动的条件系技能相同，但是不能复制概率类技能
ぬすむ（Lv2）	20	70	BMS中，打倒怪物时有20%概率发动1回，发动后必定会得到该怪物所持的道具
ぶんしん（Lv3）	7	75	节奏游戏中最多发动3回，判定Bad或以下时发动，80%概率成功，回避伤害
トレジャーハンター（Lv3）	20	80	节奏游戏中一直发动，更容易入手稀有道具，效果中
ぬすむ（Lv3）	24	85	BMS中，打倒怪物时有30%概率发动1回，发动后必定会得到该怪物所持的道具

闪电（ライトニング）

出自Final Fantasy XIII　力量、魔力精通



技能名称	消耗CP	取得等级	效果详解
ファイア	7	1	BMS中点击音符Good或以上判定30次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果弱
ちからのうた（Lv1）	7	1	节奏游戏中一直发动，队伍中全员力量+15
カウンター（Lv1）	5	5	BMS中，Miss判定3回到5回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果中
すばやさアップ（Lv1）	4	10	装备该技能时，速度数值+40
サンダー	7	15	BMS中划动音符Good或以上判定20次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果弱
ライブラ（Lv1）	20	20	混沌神殿的BMS通过时发动，入手了新的暗之乐谱时，掉落物品栏随机显示1个掉落物品
つよがる	15	25	节奏游戏中一直发动，魔法类的技能效果变成1.5倍，只适用于发动该技能的角色
ケアル	8	30	HP75%以下时发动，HP回复10%，每次节奏游戏中只发动一次
えいゆうのうた（Lv1）	7	35	节奏游戏中一直发动，队伍中全员全数值+12
オメガウェポン	20	40	装备该技能时，力量数值+75，同时魔力数值+75
ブリザド	7	45	BMS中持续音符Good或以上判定12次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果中
カウンター（Lv2）	10	50	BMS中，Miss判定3回到5回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果强
すばやさアップ（Lv2）	8	55	装备该技能时，速度数值+70，力量数值-30
ファイラ	14	60	BMS中点击音符Good或以上判定34次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果中
ちからのうた（Lv2）	10	65	节奏游戏中一直发动，队伍中全员力量+20
えいゆうのうた（Lv2）	26	70	节奏游戏中一直发动，队伍中全员全数值+18
サンダラ	14	75	BMS中划动音符Good或以上判定24次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果中
ブリザラ	14	80	BMS中持续音符Good或以上判定16次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果强
カウンター（Lv3）	16	85	BMS中，Miss判定3回到5回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果超强
ちからのうた（Lv3）	15	90	节奏游戏中一直发动，队伍中全员力量+25
えいゆうのうた（Lv3）	35	95	节奏游戏中一直发动，队伍中全员全数值+24

隐藏人物

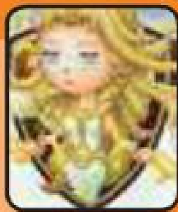
本作共有16个隐藏人物，分别对应16种不同颜色的欠片，除了克斯莫斯来自《最终幻想 纷争》外，都是历代最终幻想的第二主角，其中《最终幻想Ⅳ》和《最终幻想Ⅶ》还增添了第三主角。



克斯莫斯（コスモス）

出自Dissidia Final Fantasy | 魔力、运精通

出现条件：集齐8个虹のクリスタルの欠片



技能名称	消耗CP	取得等级	效果详解
まもりのうた（Lv1）	8	1	节奏游戏中一直发动，队伍中全员受到的伤害减少10%
いのり（Lv1）	10	1	曲目进行到一半时有50%概率发动，HP回复30%
ものまね	8	5	Good或以上判定125回时发动，效果与先前发动的条件系技能相同，但是不能复制概率类技能
おうえん（Lv1）	8	10	BMS中，召唤成功时，召唤兽的攻击力上升，效果弱
いやしのうた（Lv1）	16	15	节奏游戏中一直发动，HP一直微量恢复，效果弱
えいゆうのうた（Lv1）	7	20	节奏游戏中一直发动，队伍中全员全数值+12
はげます（Lv1）	8	25	HP25%以下发动直到节奏游戏结束，队伍中全员力量数值+50
いのり（Lv2）	18	30	曲目进行到3/4时有60%概率发动，HP回复50%
まもりのうた（Lv2）	15	35	节奏游戏中一直发动，队伍中全员受到的伤害减少15%
おうえん（Lv2）	14	40	BMS中，召唤成功时，召唤兽的攻击力上升，效果中
はげます（Lv2）	10	45	HP20%以下发动直到节奏游戏结束，队伍中全员力量数值+70
いやしのうた（Lv2）	25	50	节奏游戏中一直发动，HP一直微量恢复，效果中
えいゆうのうた（Lv2）	26	55	节奏游戏中一直发动，队伍中全员全数值+18
ソウルボイス	25	60	节奏游戏中一直发动，歌类的技能效果变成2倍，只适用于发动该技能的角色
いのり（Lv3）	27	65	曲目进行到4/5时有70%概率发动，HP回复70%
はげます（Lv3）	12	70	HP15%以下发动直到节奏游戏结束，队伍中全员力量数值+90
まもりのうた（Lv3）	20	75	节奏游戏中一直发动，队伍中全员受到的伤害减少20%
いやしのうた（Lv3）	35	80	节奏游戏中一直发动，HP一直微量恢复，效果强
おうえん（Lv3）	20	85	BMS中，召唤成功时，召唤兽的攻击力上升，效果强
えいゆうのうた（Lv3）	35	90	节奏游戏中一直发动，队伍中全员全数值+24

萨拉公主（セ-ラ姫）

出自Final Fantasy Ⅰ | 无精通能力，运较高

出现条件：集齐8个金のクリスタルの欠片



技能名称	消耗CP	取得等级	效果详解
まもりのうた（Lv1）	8	1	节奏游戏中一直发动，队伍中全员受到的伤害减少10%
いのり（Lv1）	10	1	曲目进行到一半时有50%概率发动，HP回复30%
ちからのうた（Lv2）	10	5	节奏游戏中一直发动，队伍中全员力量+20
すばやさのうた（Lv2）	10	10	节奏游戏中一直发动，队伍中全员速度+20
うんのうた（Lv2）	10	15	节奏游戏中一直发动，队伍中全员运+20
まりょくのうた（Lv2）	10	20	节奏游戏中一直发动，队伍中全员魔力+25
いやしのうた（Lv1）	16	25	节奏游戏中一直发动，HP一直微量恢复，效果弱
はげます（Lv1）	8	30	HP25%以下发动直到节奏游戏结束，队伍中全员力量数值+50
ソウルボイス	25	35	节奏游戏中一直发动，歌类的技能效果变成2倍，只适用于发动该技能的角色
まもりのうた（Lv2）	15	40	节奏游戏中一直发动，队伍中全员受到的伤害减少15%
いのり（Lv2）	18	45	曲目进行到3/4时有60%概率发动，HP回复50%
ちからのうた（Lv3）	15	50	节奏游戏中一直发动，队伍中全员力量+25
いやしのうた（Lv2）	25	55	节奏游戏中一直发动，HP一直微量恢复，效果中
すばやさのうた（Lv3）	15	60	节奏游戏中一直发动，队伍中全员速度+30
はげます（Lv2）	10	65	HP20%以下发动直到节奏游戏结束，队伍中全员力量数值+70
いのり（Lv3）	27	70	曲目进行到4/5时有70%概率发动，HP回复70%
まりょくのうた（Lv3）	15	75	节奏游戏中一直发动，队伍中全员魔力+30
いやしのうた（Lv3）	35	80	节奏游戏中一直发动，HP一直微量恢复，效果强
まもりのうた（Lv3）	20	85	节奏游戏中一直发动，队伍中全员受到的伤害减少20%
はげます（Lv3）	12	90	HP15%以下发动直到节奏游戏结束，队伍中全员力量数值+90
うんのうた（Lv3）	15	95	节奏游戏中一直发动，队伍中全员运+30

敏武（ミンウ）

出自Final Fantasy Ⅱ | 魔力精通

出现条件：集齐8个银のクリスタルの欠片



技能名称	消耗CP	取得等级	效果详解
HPアップ（Lv1）	4	1	装备该技能时，HP上限数值增加800
ケアル	8	1	HP75%以下时发动，HP回复10%，每次节奏游戏中只发动一次
まりょくアップ（Lv1）	4	5	装备该技能时，魔力数值+20
プロテス（Lv1）	7	10	HP80%以下发动直到节奏游戏结束，队伍受到的伤害减少15%
ぶんしん（Lv1）	3	15	节奏游戏中最多发动3回，判定Bad或以下时发动，20%概率成功，回避伤害
サイトロ（Lv1）	16	20	FMS中发动，遇到莫古利的概率增加7%
リジェネ（Lv1）	20	25	节奏游戏中一直发动，任意音符Good以上判定回复HP，效果弱
プロテス（Lv2）	14	30	HP65%以下发动直到节奏游戏结束，队伍受到的伤害减少25%
ケアルラ	16	35	HP65%以下时发动，HP回复20%，每次节奏游戏中只发动一次
まりょくアップ（Lv2）	8	40	装备该技能时，魔力数值+40，力量数值-20
HPアップ（Lv2）	8	45	装备该技能时，HP上限数值增加1600
サイトロ（Lv2）	24	50	FMS中发动，遇到莫古利的概率增加15%
リジェネ（Lv2）	25	55	节奏游戏中一直发动，任意音符Good以上判定回复HP，效果中
まりょくアップ（Lv3）	14	60	装备该技能时，魔力数值+60，力量数值-30
HPアップ（Lv3）	14	65	装备该技能时，HP上限数值增加2400
ぶんしん（Lv2）	5	70	节奏游戏中最多发动3回，判定Bad或以下时发动，50%概率成功，回避伤害
ケアルガ	25	75	HP50%以下时发动，HP回复40%，每次节奏游戏中只发动一次
サイトロ（Lv3）	34	80	FMS中发动，遇到莫古利的概率增加25%
リジェネ（Lv3）	30	85	节奏游戏中一直发动，任意音符Good以上判定回复HP，效果强
ぶんしん（Lv3）	7	90	节奏游戏中最多发动3回，判定Bad或以下时发动，80%概率成功，回避伤害
プロテス（Lv3）	21	95	HP50%以下发动直到节奏游戏结束，队伍受到的伤害减少40%

希德（シド）

出自Final Fantasy Ⅲ | 无精通能力，运较高

出现条件：集齐8个黄のクリスタルの欠片



技能名称	消耗CP	取得等级	效果详解
がまん（Lv1）	3	1	节奏游戏中发动1次，受到重创HP空时发动，75%概率成功，HP残留1%
罠発見（Lv1）	2	1	FMS中，最多发动3回，Bad或以下判定出现时发动，25%概率成功，回避伤害并维持行进速度
うんアップ（Lv1）	5	5	装备该技能时，运数值+50，HP数值-500
はげます（Lv1）	8	10	HP25%以下发动直到节奏游戏结束，队伍中全员力量数值+50
ライブラ（Lv3）	10	15	混沌神殿的BMS通过时发动，入手了新的暗之乐谱时，掉落物品栏随机显示3个掉落物品
アイテムの知识	14	20	节奏游戏中一直发动，回复类道具效果变成2倍
いのり（Lv1）	10	25	曲目进行到一半时有50%概率发动，HP回复30%
おうえん（Lv1）	8	30	BMS中，召唤成功时，召唤兽的攻击力上升，效果弱
おもいだす	8	35	曲目进行到一半时发动，魔法类的技能效果任意发动一个
うんアップ（Lv2）	10	40	装备该技能时，运数值+80，HP数值-1000
罠発見（Lv2）	3	45	FMS中，最多发动3回，Bad或以下判定出现时发动，55%概率成功，回避伤害并维持行进速度
がまん（Lv2）	5	50	节奏游戏中发动1次，受到重创HP空时发动，85%概率成功，HP残留1%
いのり（Lv2）	18	55	曲目进行到3/4时有60%概率发动，HP回复50%
うんアップ（Lv3）	15	60	装备该技能时，运数值+110，HP数值-1500
はげます（Lv2）	10	65	HP20%以下发动直到节奏游戏结束，队伍中全员力量数值+70
おうえん（Lv2）	14	70	BMS中，召唤成功时，召唤兽的攻击力上升，效果中
罠発見（Lv3）	6	75	FMS中，最多发动3回，Bad或以下判定出现时发动，85%概率成功，回避伤害并维持行进速度
がまん（Lv3）	7	80	节奏游戏中发动1次，受到重创HP空时发动，95%概率成功，HP残留1%
はげます（Lv3）	12	85	HP15%以下发动直到节奏游戏结束，队伍中全员力量数值+90
おうえん（Lv3）	20	90	BMS中，召唤成功时，召唤兽的攻击力上升，效果强

丽蒂雅（リディア）

出自Final Fantasy Ⅳ | 魔力精通

出现条件：集齐8个翠のクリスタルの欠片



技能名称	消耗CP	取得等级	效果详解
森のノクターン（Lv1）	5	1	装备该技能时，速度数值+20，若在EMS中，运数值+40
まりょくのうた（Lv1）	7	1	节奏游戏中一直发动，队伍中全员魔力+20
サンダー	7	5	BMS中划动音符Good或以上判定20次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果弱
ファイラ	14	10	BMS中点击音符Good或以上判定34次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果中
おうえん（Lv1）	8	15	BMS中，召唤成功时，召唤兽的攻击力上升，效果弱
ブリザド	7	20	BMS中持续音符Good或以上判定12次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果中
おもいだす	8	25	曲目进行到一半时发动，魔法类的技能效果任意发动一个
リジェネ（Lv1）	20	30	节奏游戏中一直发动，任意音符Good以上判定回复HP，效果弱
森のノクターン（Lv2）	10	35	装备该技能时，速度数值+30，若在EMS中，运数值+45
おうえん（Lv2）	14	40	BMS中，召唤成功时，召唤兽的攻击力上升，效果中
まりょくのうた（Lv2）	10	45	节奏游戏中一直发动，队伍中全员魔力+25
リジェネ（Lv2）	25	50	节奏游戏中一直发动，任意音符Good以上判定回复HP，效果中
ブリザラ	14	55	BMS中持续音符Good或以上判定16次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果强
リジェネ（Lv3）	30	60	节奏游戏中一直发动，任意音符Good以上判定回复HP，效果强
サンダラ	14	75	BMS中划动音符Good或以上判定24次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果中
まりょくのうた（Lv3）	15	80	节奏游戏中一直发动，队伍中全员魔力+30
すばやさアップ（Lv3）	14	85	装备该技能时，速度数值+100，力量数值-40

凯因（カイン）

出自Final Fantasy Ⅳ | 力量、速度精通

出现条件：集齐8个绀のクリスタルの欠片



技能名称	消耗CP	取得等级	效果详解
ちからアップ（Lv1）	5	1	装备该技能时，力量数值+25，而且在BMS中，攻击力变成1.1倍
すてみ（Lv1）	5	1	节奏游戏中一直发动，力量数值+30，HP数值-500
风のラプソディ（Lv1）	5	5	装备该技能时，速度数值+20，若在FMS中，速度数值+40
ためる（Lv1）	4	10	BMS中，持续音符Good或以上判定13回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果弱
がまん（Lv1）	3	15	节奏游戏中发动1次，受到重创HP空时发动，75%概率成功，HP残留1%
りゅうけん（Lv1）	8	20	BMS中一直发动，装备该技能的角色的判定圆圈出现Good或以上判定时，HP少量回复，效果弱
なだめる	6	25	FMS中，骑乘陆行鸟时，出现Bad或以下判定时发动1回，不受伤害并且维持行进速度
すてみ（Lv2）	10	30	节奏游戏中一直发动，力量数值+50，HP数值-750
ちからアップ（Lv2）	10	35	装备该技能时，力量数值+40，速度数值-60，若在BMS中，攻击力变成1.3倍
风のラプソディ（Lv2）	10	40	装备该技能时，速度数值+30，若在FMS中，速度数值+45
りゅうけん（Lv2）	14	45	BMS中一直发动，装备该技能的角色的判定圆圈出现Good或以上判定时，HP少量回复，效果中
すてみ（Lv3）	16	50	节奏游戏中一直发动，力量数值+95，HP数值-1200
ちからアップ（Lv3）	16	55	装备该技能时，力量数值+65，速度数值-120，若在BMS中，攻击力变成1.5倍
がまん（Lv2）	5	60	节奏游戏中发动1次，受到重创HP空时发动，85%概率成功，HP残留1%
りゅうけん（Lv3）	20	65	BMS中一直发动，装备该技能的角色的判定圆圈出现Good或以上判定时，HP少量回复，效果强
ためる（Lv2）	9	70	BMS中，持续音符Good或以上判定14回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果中
がまん（Lv3）	7	75	节奏游戏中发动1次，受到重创HP空时发动，95%概率成功，HP残留1%
ためる（Lv3）	15	80	BMS中，持续音符Good或以上判定15回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果强
カウンター（Lv3）	16	85	BMS中，Miss判定3回到5回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果超强

法利斯（ファリス）



出自Final Fantasy V　速度精通

出现条件：集齐8个红のクリスタルの欠片

技能名称	消耗CP	取得等级	效果详解
ぶんしん（Lv1）	3	1	节奏游戏中最多发动3回，判定Bad或以下时发动，20%概率成功，回避伤害
けいかい	4	1	FMS中，受到伤害而更换行进角色时发动1回，角色不被下一名队伍中的角色取代
罠发见（Lv1）	2	5	FMS中，最多发动3回，Bad或以下判定出现时发动，25%概率成功，回避伤害并维持行进速度
はげます（Lv1）	8	10	HP25%以下发动直到节奏游戏结束，队伍中全员力量数值+50
ダッシュ（Lv1）	8	15	FMS中，Good或以上判定50回发动1次，角色的行走速度增加，效果弱
ぬすむ（Lv1）	16	20	BMS中，打倒怪物时有10%概率发动1回，发动后必定会得到该怪物所持的道具
ファイラ	14	25	BMS中点击音符Good或以上判定34次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果中
罠发见（Lv2）	3	30	FMS中，最多发动3回，Bad或以下判定出现时发动，55%概率成功，回避伤害并维持行进速度
风のラプソディ（Lv3）	16	35	装备该技能时，速度数值+40，若在FMS中，速度数值+60
ブリザラ	14	40	BMS中持续音符Good或以上判定16次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果强
ぬすむ（Lv2）	20	45	BMS中，打倒怪物时有20%概率发动1回，发动后必定会得到该怪物所持的道具
ダッシュ（Lv2）	12	50	FMS中，Good或以上判定50回发动1次，角色的行走速度增加，效果中
ぶんしん（Lv2）	5	55	节奏游戏中最多发动3回，判定Bad或以下时发动，50%概率成功，回避伤害
ライブラ（Lv1）	20	60	混沌神殿的BMS通过时发动，入手了新的暗之乐谱时，掉落物品栏随机显示1个掉落物品
はげます（Lv2）	10	65	HP20%以下发动直到节奏游戏结束，队伍中全员力量数值+70
サンダラ	14	70	BMS中划动音符Good或以上判定24次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果中
ぬすむ（Lv3）	24	75	BMS中，打倒怪物时有30%概率发动1回，发动后必定会得到该怪物所持的道具
ぶんしん（Lv3）	7	80	节奏游戏中最多发动3回，判定Bad或以下时发动，80%概率成功，回避伤害
はげます（Lv3）	12	85	HP15%以下发动直到节奏游戏结束，队伍中全员力量数值+90
发见（Lv3）	4	90	FMS中，最多发动3回，Bad或以下判定出现时发动，85%概率成功，回避伤害并维持行进速度
ダッシュ（Lv3）	16	95	FMS中，Good或以上判定50回发动1次，角色的行走速度增加，效果强

洛克（ロック）



出自Final Fantasy Ⅵ　速度精通

出现条件：集齐8个蓝のクリスタルの欠片

技能名称	消耗CP	取得等级	效果详解
すばやさのうた（Lv1）	7	1	节奏游戏中一直发动，队伍中全员速度+10
カウンター（Lv1）	5	1	BMS中，Miss判定3回到5回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果中
けいかい	4	5	FMS中，受到伤害而更换行进角色时发动1回，角色不被下一名队伍中的角色取代
ダッシュ（Lv1）	8	10	FMS中，Good或以上判定50回发动1次，角色的行走速度增加，效果弱
ぬすむ（Lv1）	16	15	BMS中，打倒怪物时有10%概率发动1回，发动后必定会得到该怪物所持的道具
サイトロ（Lv1）	16	20	FMS中发动，遇到莫古利的概率增加7%
トレジャーハンター（Lv1）	12	25	节奏游戏中一直发动，更容易入手稀有道具，效果微弱
ライブラ（Lv2）	15	30	混沌神殿的BMS通过时发动，入手了新的暗之乐谱时，掉落物品栏随机显示2个掉落物品
ぜになげ	10	35	BMS中，第二只怪物登场时发动，给予敌方与此时分数相应的伤害，分数减少
すばやさのうた（Lv2）	10	40	节奏游戏中一直发动，队伍中全员速度+20
ぬすむ（Lv2）	20	45	BMS中，打倒怪物时有20%概率发动1回，发动后必定会得到该怪物所持的道具
カウンター（Lv2）	10	50	BMS中，Miss判定3回到5回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果强
ダッシュ（Lv2）	12	55	FMS中，Good或以上判定50回发动1次，角色的行走速度增加，效果中
サイトロ（Lv2）	24	60	FMS中发动，遇到莫古利的概率增加15%
トレジャーハンター（Lv2）	16	65	节奏游戏中一直发动，更容易入手稀有道具，效果弱
すばやさのうた（Lv3）	15	70	节奏游戏中一直发动，队伍中全员速度+30
ぬすむ（Lv3）	24	75	BMS中，打倒怪物时有30%概率发动1回，发动后必定会得到该怪物所持的道具
カウンター（Lv3）	16	80	BMS中，Miss判定3回到5回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果超强
サイトロ（Lv3）	34	85	FMS中发动，遇到莫古利的概率增加25%
ダッシュ（Lv3）	16	90	FMS中，Good或以上判定50回发动1次，角色的行走速度增加，效果强
トレジャーハンター（Lv3）	20	95	节奏游戏中一直发动，更容易入手稀有道具，效果中

爱丽丝（エアリス）



出自Final Fantasy Ⅶ　无精通能力，全能型，整体数值较高

出现条件：集齐8个茜のクリスタルの欠片

技能名称	消耗CP	取得等级	效果详解
まもりのうた（Lv1）	8	1	节奏游戏中一直发动，队伍中全员受到的伤害减少10%
いのり（Lv1）	10	1	曲目进行到一半时有50%概率发动，HP回复30%
HPアップ（Lv1）	4	5	装备该技能时，HP上限数值增加800
すばやさのうた（Lv1）	7	10	节奏游戏中一直发动，队伍中全员速度+10
あやす	7	15	FMS中，呼叫陆行鸟成功时发动，出现更好的陆行鸟
ライブラ（Lv1）	20	20	混沌神殿的BMS通过时发动，入手了新的暗之乐谱时，掉落物品栏随机显示1个掉落物品
森のノクターン（Lv3）	16	25	装备该技能时，速度数值+40，若在EMS中，运数值+60
いやしのうた（Lv1）	16	30	节奏游戏中一直发动，HP一直微量恢复，效果弱
风のラプソディ（Lv3）	16	35	装备该技能时，速度数值+40，若在FMS中，速度数值+60
いのり（Lv2）	18	40	曲目进行到3/4时有60%概率发动，HP回复50%
大地のブルース（Lv3）	16	45	装备该技能时，速度数值+40，若在BMS中，运数值+60
うんのうた（Lv1）	7	50	节奏游戏中一直发动，队伍中全员运+10
すばやさのうた（Lv2）	10	55	节奏游戏中一直发动，队伍中全员速度+20

技能名称	消耗CP	取得等级	效果详解
HPアップ（Lv2）	8	60	装备该技能时，HP上限数值增加1600
いやしのうた（Lv2）	25	65	节奏游戏中一直发动，HP一直微量恢复，效果中
まもりのうた（Lv2）	15	70	节奏游戏中一直发动，队伍中全员受到的伤害减少15%
すばやさのうた（Lv3）	15	75	节奏游戏中一直发动，队伍中全员速度+30
HPアップ（Lv3）	14	80	装备该技能时，HP上限数值增加2400
いのり（Lv3）	27	85	曲目进行到4/5时有70%概率发动，HP回复70%
まもりのうた（Lv3）	20	90	节奏游戏中一直发动，队伍中全员受到的伤害减少20%
いやしのうた（Lv3）	35	95	节奏游戏中一直发动，HP一直微量恢复，效果强

萨菲罗斯（セフィロス）



出自Final Fantasy Ⅶ　力量、魔力精通

出现条件：集齐8个黑のクリスタルの欠片

技能名称	消耗CP	取得等级	效果详解
まりょくアップ（Lv1）	4	1	装备该技能时，魔力数值+20
あんこく（Lv1）	5	1	节奏游戏中一直发动，力量+25，队伍中全员受到的伤害+10%
ファイア	7	5	BMS中点击音符Good或以上判定30次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果弱
ちからのうた（Lv1）	7	10	节奏游戏中一直发动，队伍中全员力量+15
カウンター（Lv1）	5	15	BMS中，Miss判定3回到5回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果中
ブリザラ	14	20	BMS中持续音符Good或以上判定16次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果强
あんこく（Lv2）	10	25	节奏游戏中一直发动，力量+45，队伍中全员受到的伤害+20%
HPアップ（Lv1）	4	30	装备该技能时，HP上限数值增加800
ちからアップ（Lv1）	5	35	装备该技能时，力量数值+25，而且在BMS中，攻击力变成1.1倍
サンダガ	26	40	BMS中Good或以上判定28次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果强
カウンター（Lv2）	10	45	BMS中，Miss判定3回到5回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果强
つよがる	15	50	节奏游戏中一直发动，魔法类的技能效果变成1.5倍，只适用于发动该技能的角色
あんこく（Lv3）	16	55	节奏游戏中一直发动，力量75，队伍中全员受到的伤害+30%
ちからのうた（Lv2）	10	60	节奏游戏中一直发动，队伍中全员力量+20
まりょくアップ（Lv2）	8	65	装备该技能时，魔力数值+40，力量数值-20
ためる（Lv1）	4	70	BMS中，持续音符Good或以上判定13回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果弱
カウンター（Lv3）	16	75	BMS中，Miss判定3回到5回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果超强
HPアップ（Lv2）	8	80	装备该技能时，HP上限数值增加1600
ちからのうた（Lv3）	15	85	节奏游戏中一直发动，队伍中全员力量+25

塞法（サイファ-）



出自Final Fantasy Ⅷ　无精通能力，全能型，所有数值均很高

出现条件：集齐8个灰のクリスタルの欠片

技能名称	消耗CP	取得等级	效果详解
ぶんしん（Lv1）	3	1	节奏游戏中最多发动3回，判定Bad或以下时发动，20%概率成功，回避伤害
カウンター（Lv1）	5	1	BMS中，Miss判定3回到5回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果中
ウエポンブレイク（Lv1）	3	5	BMS中，第二只怪物登场时发动，怪物的攻击力减少，效果弱
HPアップ（Lv1）	4	10	装备该技能时，HP上限数值增加800
风のラプソディ（Lv1）	5	15	装备该技能时，速度数值+20，若在FMS中，速度数值+40
ぶんしん（Lv2）	5	20	节奏游戏中最多发动3回，判定Bad或以下时发动，50%概率成功，回避伤害
ちからアップ（Lv1）	5	25	装备该技能时，力量数值+25，而且在BMS中，攻击力变成1.1倍
りゅうけん（Lv1）	8	30	BMS中一直发动，装备该技能的角色的判定圆圈出现Good或以上判定时，HP少量回复，效果弱
风のラプソディ（Lv2）	10	35	装备该技能时，速度数值+30，若在FMS中，速度数值+45
ウエポンブレイク（Lv2）	6	40	BMS中，第三只怪物登场时发动，怪物的攻击力减少，效果中
ちからアップ（Lv2）	10	45	装备该技能时，力量数值+40，速度数值-60，若在BMS中，攻击力变成1.3倍
HPアップ（Lv2）	8	50	装备该技能时，HP上限数值增加1600
りゅうけん（Lv2）	14	55	BMS中一直发动，装备该技能的角色的判定圆圈出现Good或以上判定时，HP少量回复，效果中
カウンター（Lv2）	10	60	BMS中，Miss判定3回到5回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果强
HPアップ（Lv3）	14	65	装备该技能时，HP上限数值增加2400
ウエポンブレイク（Lv3）	10	70	BMS中，第三只怪物登场时发动，怪物的攻击力减少，效果强
ぶんしん（Lv3）	7	75	节奏游戏中最多发动3回，判定Bad或以下时发动，80%概率成功，回避伤害
风のラプソディ（Lv3）	16	80	装备该技能时，速度数值+40，若在FMS中，速度数值+60
りゅうけん（Lv3）	20	85	BMS中一直发动，装备该技能的角色的判定圆圈出现Good或以上判定时，HP少量回复，效果强

比比（ビビ）



出自Final Fantasy Ⅸ　魔力精通

出现条件：集齐8个橙のクリスタルの欠片

技能名称	消耗CP	取得等级	效果详解
ファイア	7	1	BMS中点击音符Good或以上判定30次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果弱
ブリザド	7	1	BMS中持续音符Good或以上判定12次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果中
サンダ―	7	5	BMS中划动音符Good或以上判定20次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果弱
まりょくアップ（Lv1）	4	10	装备该技能时，魔力数值+20
つよがる	15	15	节奏游戏中一直发动，魔法类的技能效果变成1.5倍，只适用于发动该技能的角色
プロテス（Lv1）	7	20	HP80%以下发动直到节奏游戏结束，队伍受到的伤害减少15%
森のノクターン（Lv1）	5	25	装备该技能时，速度数值+20，若在EMS中，运数值+40
ファイラ	14	30	BMS中点击音符Good或以上判定34次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果中

まりょくアップ（Lv2）	8	35	装备该技能时，魔力数值+40，力量数值-20
ブリザラ	14	40	BMS中持续音符Good或以上判定16次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果强
れんぞくま	22	45	节奏游戏中一直发动，魔法类的技能效果变成2倍，只适用于发动该技能的角色
森のノクターン（Lv2）	10	50	装备该技能时，速度数值+30，若在EMS中，运数值+45
まりょくアップ（Lv3）	14	55	装备该技能时，魔力数值+60，力量数值-30
サンダラ	14	60	BMS中划动音符Good或以上判定24次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果中
プロテス（Lv2）	14	65	HP65%以下发动直到节奏游戏结束，队伍受到的伤害减少25%
ファイガ	26	70	BMS中点击音符Good或以上判定38次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果强
ブリザガ	26	75	BMS中持续音符Good或以上判定20次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果超强
森のノクターン（Lv3）	16	80	装备该技能时，速度数值+40，若在EMS中，运数值+60
サンダガ	26	85	BMS中Good或以上判定28次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果强
プロテス（Lv3）	21	90	HP50%以下发动直到节奏游戏结束，队伍受到的伤害减少40%

尤娜（ユウナ）

出自Final Fantasy X　魔力精通

出现条件：集齐8个碧のクリスタルの欠片



技能名称	消耗CP	取得等级	效果详解
ファイア	7	1	BMS中点击音符Good或以上判定30次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果弱
ブリザド	7	1	BMS中持续音符Good或以上判定12次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果中
サンダー	7	5	BMS中划动音符Good或以上判定20次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果弱
まりょくアップ（Lv1）	4	10	装备该技能时，魔力数值+20
つよがる	15	15	节奏游戏中一直发动，魔法类的技能效果变成1.5倍，只适用于发动该技能的角色
プロテス（Lv1）	7	20	HP80%以下发动直到节奏游戏结束，队伍受到的伤害减少15%
森のノクターン（Lv1）	5	25	装备该技能时，速度数值+20，若在EMS中，运数值+40
ファイラ	14	30	BMS中点击音符Good或以上判定34次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果中
まりょくアップ（Lv2）	8	35	装备该技能时，魔力数值+40，力量数值-20
ブリザラ	14	40	BMS中持续音符Good或以上判定16次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果强
れんぞくま	22	45	节奏游戏中一直发动，魔法类的技能效果变成2倍，只适用于发动该技能的角色
森のノクターン（Lv2）	10	50	装备该技能时，速度数值+30，若在EMS中，运数值+45
まりょくアップ（Lv3）	14	55	装备该技能时，魔力数值+60，力量数值-30
サンダラ	14	60	BMS中划动音符Good或以上判定24次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果中
プロテス（Lv2）	14	65	HP65%以下发动直到节奏游戏结束，队伍受到的伤害减少25%
ファイガ	26	70	BMS中点击音符Good或以上判定38次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果强
ブリザガ	26	75	BMS中点击音符Good或以上判定38次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果强
森のノクターン（Lv3）	16	80	装备该技能时，速度数值+40，若在EMS中，运数值+60
サンダガ	26	85	BMS中Good或以上判定28次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果强
プロテス（Lv3）	21	90	HP50%以下发动直到节奏游戏结束，队伍受到的伤害减少40%

普利修（プリッシュ）

出自Final Fantasy XI　力量精通

出现条件：集齐8个紫のクリスタルの欠片



技能名称	消耗CP	取得等级	效果详解
ケアル	8	1	HP75%以下时发动，HP回复10%，每次节奏游戏中只发动一次
カウンター（Lv1）	5	1	BMS中，Miss判定3回到5回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果中
ちからアップ（Lv1）	5	5	装备该技能时，力量数值+25，而且在BMS中，攻击力变成1.1倍
まもりのうた（Lv1）	8	10	节奏游戏中一直发动，队伍中全员受到的伤害减少10
HPアップ（Lv1）	4	15	装备该技能时，HP上限数值增加800
ためる（Lv1）	4	20	BMS中，持续音符Good或以上判定13回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果弱
リジエネ（Lv1）	20	25	节奏游戏中一直发动，任意音符Good以上判定回复HP，效果弱
すばやさアップ（Lv2）	8	30	装备该技能时，速度数值+70，力量数值-30
ケアルラ	16	35	HP65%以下时发动，HP回复20%，每次节奏游戏中只发动一次
HPアップ（Lv2）	8	40	装备该技能时，HP上限数值增加1600
まもりのうた（Lv2）	15	45	节奏游戏中一直发动，队伍中全员受到的伤害减少15%
カウンター（Lv2）	10	50	BMS中，Miss判定3回到5回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果强
ライブラ（Lv1）	20	55	混沌神殿的BMS通过时发动，入手了新的暗之乐谱时，掉落物品栏随机显示1个掉落物品
HPアップ（Lv3）	14	60	装备该技能时，HP上限数值增加2400
ちからアップ（Lv2）	10	65	装备该技能时，力量数值+40，速度数值-60，若在BMS中，攻击力变成1.3倍
ためる（Lv2）	9	70	BMS中，持续音符Good或以上判定14回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果中
リジエネ（Lv2）	25	75	节奏游戏中一直发动，任意音符Good以上判定回复HP，效果中
うんアップ（Lv1）	5	80	装备该技能时，运数值+50，HP数值-500
まもりのうた（Lv3）	20	85	节奏游戏中一直发动，队伍中全员受到的伤害减少20%
カウンター（Lv3）	16	90	BMS中，Miss判定3回到5回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果超强
ためる（Lv3）	15	95	BMS中，持续音符Good或以上判定15回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果强

艾雪（ア-シェ）

出自Final Fantasy XII　魔力精通

出现条件：集齐8个朱のクリスタルの欠片



技能名称	消耗CP	取得等级	效果详解
森のノクターン（Lv1）	5	1	装备该技能时，速度数值+20，若在EMS中，运数值+40
ブリザド	7	1	BMS中持续音符Good或以上判定12次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果中
ケアル	8	5	HP75%以下时发动，HP回复10%，每次节奏游戏中只发动一次
サンダー	7	10	BMS中划动音符Good或以上判定20次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果弱
まもりのうた（Lv1）	8	15	节奏游戏中一直发动，队伍中全员受到的伤害减少10%
ファイア	7	20	BMS中点击音符Good或以上判定30次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果弱
つよがる	15	25	节奏游戏中一直发动，魔法类的技能效果变成1.5倍，只适用于发动该技能的角色
リジエネ（Lv1）	20	30	节奏游戏中一直发动，任意音符Good以上判定回复HP，效果弱
すばやさアップ（Lv2）	8	35	装备该技能时，速度数值+70，力量数值-30
プロテス（Lv2）	14	40	HP65%以下发动直到节奏游戏结束，队伍受到的伤害减少25%
森のノクターン（Lv2）	10	45	装备该技能时，速度数值+30，若在EMS中，运数值+45
ケアルラ	16	50	HP65%以下时发动，HP回复20%，每次节奏游戏中只发动一次
ブリザラ	14	55	BMS中持续音符Good或以上判定16次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果强
リジエネ（Lv2）	25	60	节奏游戏中一直发动，任意音符Good以上判定回复HP，效果中
サンダラ	14	65	BMS中划动音符Good或以上判定24次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果中
まもりのうた（Lv2）	15	70	节奏游戏中一直发动，队伍中全员受到的伤害减少15%
ファイラ	14	75	BMS中点击音符Good或以上判定34次以上发动，给予敌方与角色魔力相应的伤害，效果中
森のノクターン（Lv3）	16	80	装备该技能时，速度数值+40，若在EMS中，运数值+60
プロテス（Lv3）	21	85	HP50%以下发动直到节奏游戏结束，队伍受到的伤害减少40%
まもりのうた（Lv3）	20	90	节奏游戏中一直发动，队伍中全员受到的伤害减少20%
リジエネ（Lv3）	30	95	节奏游戏中一直发动，任意音符Good以上判定回复HP，效果强

斯诺（スノウ）

出自Final Fantasy XIII　无精通能力，HP最高

出现条件：集齐8个白のクリスタルの欠片



技能名称	消耗CP	取得等级	效果详解
HPアップ（Lv1）	4	1	装备该技能时，HP上限数值增加800
ウェポンブレイク（Lv1）	3	1	BMS中，第二只怪物登场时发动，怪物的攻击力减少，效果弱
カウンター（Lv1）	5	5	BMS中，Miss判定3回到5回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果中
プロテス（Lv1）	7	10	HP80%以下发动直到节奏游戏结束，队伍受到的伤害减少15%
大地のブルース（Lv1）	5	15	装备该技能时，速度数值+20，若在BMS中，运数值+40
まもりのうた（Lv1）	8	20	节奏游戏中一直发动，队伍中全员受到的伤害减少10%
がまん（Lv1）	3	25	节奏游戏中发动1次，受到重创HP空时发动，75%概率成功，HP残留1%
HPアップ（Lv2）	8	30	装备该技能时，HP上限数值增加1600
大地のブルース（Lv2）	10	35	装备该技能时，速度数值+30，若在BMS中，运数值+45
がまん（Lv2）	5	40	节奏游戏中发动1次，受到重创HP空时发动，85%概率成功，HP残留1%
カウンター（Lv2）	10	45	BMS中，Miss判定3回到5回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果强
プロテス（Lv2）	14	50	HP65%以下发动直到节奏游戏结束，队伍受到的伤害减少25%
HPアップ（Lv3）	14	55	装备该技能时，HP上限数值增加2400
まもりのうた（Lv2）	15	60	节奏游戏中一直发动，队伍中全员受到的伤害减少15%
ウェポンブレイク（Lv2）	6	65	BMS中，第三只怪物登场时发动，怪物的攻击力减少，效果中
がまん（Lv3）	7	70	节奏游戏中发动1次，受到重创HP空时发动，95%概率成功，HP残留1%
まもりのうた（Lv3）	20	75	节奏游戏中一直发动，队伍中全员受到的伤害减少20%
プロテス（Lv3）	21	80	HP50%以下发动直到节奏游戏结束，队伍受到的伤害减少40%
大地のブルース（Lv3）	16	85	装备该技能时，速度数值+40，若在BMS中，运数值+60
ウェポンブレイク（Lv3）	10	90	BMS中，第三只怪物登场时发动，怪物的攻击力减少，效果强
カウンター（Lv3）	16	95	BMS中，Miss判定3回到5回时发动，给予敌方与自身力量数值相对应的伤害，效果超强

实绩一览

实绩，顾名思义就是玩家确确实实取得的成绩，实绩系统类似于X360的成就系统，每一条实绩就相当于一个成就，每条实绩都需要玩家在游戏中达到一定的要求。

第一章	第三章	第五章	第七章
通过系列模式中所有章节	1名角色到达99级	分数总计达到30亿	通过所有究极谱面
召唤出所有召唤兽	4名角色到达99级	分数总计达到50亿	所有基本谱面取得S或以上评价
观看过所有的Extend Movie	10名角色到达99级	不进入特征区域10回	所有熟练谱面取得S或以上评价
骑乘过所有陆行鸟	取得15种称号	不进入特征区域30回	所有究极谱面取得S或以上评价
第一次收集到水晶欠片	取得50种称号	发动技能500回	所有基本谱面全连
与别人交换名片	取得100种称号	发动技能1000回	所有熟练谱面全连
初次全连	取得所有称号	使用道具50回	所有究极谱面全连
初次全Critical判定	击破所有的怪物	使用道具100回	所有基本路线取得S或以上评价
第二章	**第四章**	**第六章**	**第八章**
挑战模式游玩100回	击破100只怪物	1场击破7只以上怪物	所有熟练路线取得S或以上评价
挑战模式游玩300回	击破500只怪物	1场发动10回以上技能	所有究极路线取得S或以上评价
挑战模式游玩500回	击破1000只怪物	得到克斯莫斯	收集到所有的影像
暗之乐谱通过15种	召唤兽出现100回	在暗之谱面中击败混沌	收集到所有的音乐
暗之乐谱通过50种	骑乘陆行鸟100回	无装备通过究极谱面	收集到所有的卡片
暗之乐谱通过99种	遇到莫古利100回	全连一个暗之谱面	取得所有角色
练习过50回	观看附加影像100回	联机完成暗之谱面	所有谱面不装备技能和道具通过
自动演示50回	分数总计达到10亿	游戏时间突破100小时	所有角色到达99级

ACT	怪物猎人3 G		
	モンスターハンター3（トライ）G		
Capcom	2011年12月10日	日版	1～4人
5800日元	对应3DS扩张滑杆/邂逅通信	推荐玩家年龄：15岁以上	

Wii的《怪物猎人3》开创了体感狩猎时代，让玩家可以从操作上体验更真实的狩猎，而作为加强版的《MH3G》登陆3DS后，通过3D立体视功能则加强了视觉上的真实。下面一起进入立体的猎人世界吧。



文 乌冬

莫加村详解

本作单机的据点和《MH3》一样为莫加村（モガの村），玩家将作为村中的一员，为村民解决谜之地震频发的困扰。《MH3G》的中村子的主要变化在于追加了上位任务和新的奇面族同伴卡洋巴。

暂停菜单解说

アイテムポーチ	道具包。确认持有的道具
调合	将两个道具合成为新道具
リストから调合	列表调合。从合成列表进行调合
ハンターノート	猎人笔记。包括了怪物资料与猎人心得两个子选项
├モンスターリスト	怪物资料。包括了怪物的介绍、危险度、讨伐数
└ハンターの心得	猎人心得。确认游戏的基本操作以及一些基础知识
アクション	动作。让猎人做出各种肢体动作，可在线上模式中和别的猎人进行简单交流
ゲーム终了	游戏结束。回到标题画面
クエストリタイア（任务中）	放弃任务。任务专用选项，放弃正在进行的任务回到村子或港口
クエスト确认	任务确认。确认当前接受的任务信息
ステータス	状态。确认猎人各项参数、装备以及技能等信息
装备详细	确认装备的详细信息
ギルドカード	工会卡片。记录猎人个人信息的工会卡片
├确认する	确认。查看工会卡片上的内容
├编集する	编辑。编辑工会卡片，可变更的选项包括了称号、自我介绍以及形象图案
├送る	送出。在线模式中可通过将工会卡片发送给其他猎人
└カードリスト	卡片列表。查看从别的猎人那收到的卡片
一时停止（任务中）	任务专用选项，单人游戏时可暂时停止任务
モガの村情报	莫加村情报。查看现时点莫加村的情报，主要包括了村状况、狩猎船状况、农场状况三项
オプション	设定。改变游戏的设定

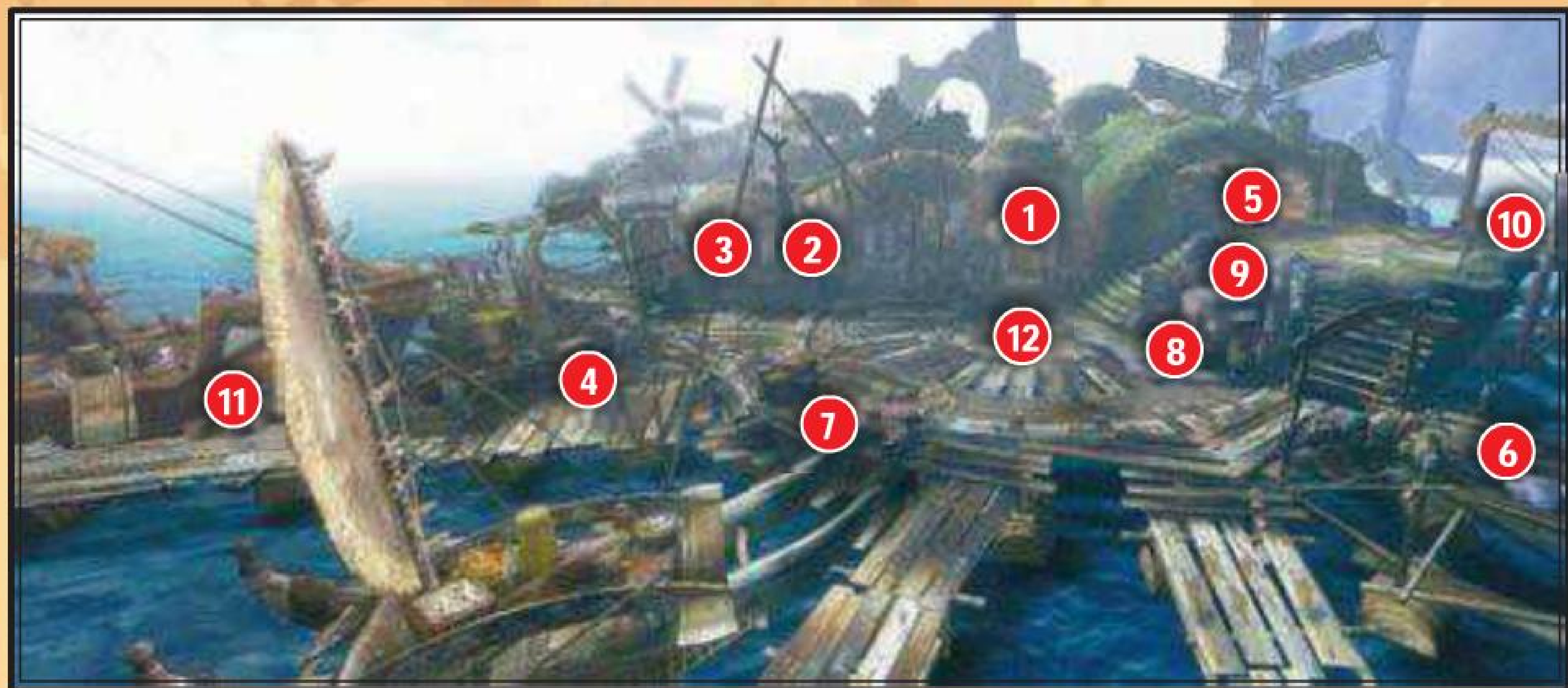
操作

按键	功能
A	对话，确定
B	取消
X	道具界面自动整理道具
Y	关闭/开启物品说明
L	切换菜单
R	切换菜单/结合滑杆为奔跑
START	开启/关闭菜单，道具箱界面处进入人物鉴赏模式
SELECT	开启/关闭菜单
左滑杆	角色移动
十字键	移动光标，选择对话人物

下屏菜单解说

共通项	
ハンターサーチ	猎人搜索。搜索附近正在玩《MH3G》的玩家
地图	现在所在区域的地图
ふらっとハンター	到访猎人。确认现在港口区域的到访猎人（只限单机和线下港口模式）
プレイヤー一览	玩家一览。确认在线模式中的玩家情报（只限线上港口模式）
村菜单	
モガの村情报	莫加村情报。作用与暂停菜单中的相同
モガの森情报	莫加森林情报。查看莫加森林近三天的情报，包括了大型怪物种类与数量，还有森林三个部分的情况
港菜单	
アイテム	包括了暂停菜单中道具包、调合、リストから调合的功能，另外还有在线上港口模式用来接收其他玩家给出的道具的"アイテムを受け取る"选项
ギルドカード	工会卡片。功能与暂停菜单中的相同
アクション	动作。功能与暂停菜单中的相同

设施作用



1.自宅（マイハウス）

玩家在村里的住所，道具的整理和变更装备都要在这里进行，是经常要用到的设施之一。

道具箱	
アイテムをしまう	存放道具
├アイテムBOX	将道具存放进道具箱内
└ガンナー用ポーチ	将道具存放进射手专用口袋
アイテムを取り出す	取出道具
├アイテムBOX	从道具箱内取出道具
└ガンナー用ポーチ	从射手专用口袋取出道具
アイテムの调合や卖却	道具的调合和变卖
├BOX内调合	使用道具箱内的道具进行调合
├リストから调合	使用道具箱内的道具从合成列表进行调合
├入れ替え	变更道具箱内道具的位置
└卖る	卖掉道具箱内的道具
装备の变更や卖却	装备的变更和变卖
├装备する	选择道具箱内的装备穿着
├护石选择	选择护石装备
├装饰品の着脱	选择装备镶嵌护石
├入れ替え	变更道具箱内装备的位置
└卖る	卖掉道具箱内的装备
身だしなみを整える	容貌整顿
├インナーを着替える	变更内衣种类
├发型を变える	变更发型种类
├颜パーツ	脸部的设定
└防具の着彩设定	改变防具部分部位的颜色
装备のマイセット	整套装备设定
├装备する	装备登录好的整套装备
├装备を登录する	登录现在穿的整套装备
├入れ替え	变更登录好的整套装备的位置
└登录装备を删除する	删除已经登录的整套装备
房间服务	
和自宅中艾鲁对话，可以使用房间服务，主要包括了インテリア、ギャラリー和ダウンロードコンテンツ三项。	
インテリア	室内装饰。用入手的室内装饰品装点房间
ギャラリー	画廊。欣赏游戏的CG和影像
ダウンロードコンテンツ	下载内容。连接网络下载任务或特典
床	
保存游戏存档的地方。	

2.食事场

进入任务前可以到食事场花费资源点和金钱用餐，也就是俗称的吃猫饭，从而让猎人获得各种增益效果。猫饭效果一般为增加猎人的能力和发动猫技能，不过持续时间只有接下来的一个任务，任务过后效果就会消失，需要再次食用才能发动，另外在任务中力尽也会导致猫饭效果消失。

吃猫饭的步骤为先选"食材を选ぶ"决定食材，这个步骤主要决定增加猎人哪种能力，选完食材后是烹调方法，主要决定发动哪些猫技能。食材有等级和新鲜度两个参数，等级用五角星表示，食用越高等级的食材提升的体力就越多，等级主要通过完成特定的委托或任务来提升。新鲜度为随机出现，食用新鲜的食材能增加耐力，并且还可提高猫技能的发动几率。另外每食用10次猫饭能获得食事券或高级食事券，每张食事券/高级食事券能免费用一次餐，并且使用食事券后食材会全部变为新鲜，而高级食事券则必定发动猫技能。

食材一览

种类	名称	食材等级	入手方法
肉	棘肉	—	初期食材
	モスポーク	—	初期食材
	ポポノタン	☆	完成港★2任务"《食材探索》火山の铁槌！"
	キングターキー	☆☆	完成港★3任务"《食材探索》灯鱼龙をねらえ！"
	龙头	☆☆☆	完成港★5任务"《食材探索》激震！钢锤龙！"
鱼介	ワカメクラゲ	—	初期食材
	オンプウオ	—	初期食材
	女帝エビ	☆	完成港★1任务"《食材探索》目指せ钓り名人"
	たてがみマグロ	☆☆	完成委托"最高の钓竿を求めて！"
	ピンクキャビア	☆☆☆	完成港★4任务"《食材探索》尾槌龙流域"
谷物	ミミパン	—	初期食材
	ココットライス	—	初期食材
	ジャンボパン	☆	完成村★2任务"砂原のならず者の长"后和食事场的艾鲁对话
	ヘブンブレット	☆☆	完成村★4紧急任务"灯鱼龙チャナガブル！"后和食事场的艾鲁对话
	マスターベーグル	☆☆☆	完成委托"新世代のパン酵母"
野菜	棍棒ネギ	—	初期食材
	ドテカボチャ	—	初期食材
	オニオニオン	☆	完成村★3任务"迷子の奇面族"后和农场长对话
	シモフリトマト	☆☆	完成村★5紧急任务"ラギアクルスを仕留めろ！"后和农场长对话
	キングトリュフ	☆☆☆	村任务进入上位后和农场长对话
乳制品	苔チーズ	—	初期食材
	盐ミルク	—	初期食材
	猛牛バター	☆	完成港★1任务"《食材探索》雪のちウルクスス"
	ロイヤルチーズ	☆☆	完成委托"极上のミルクをしぼれ！"
	幻兽バター	☆☆☆	完成村★8任务"《食材探索》敢然たる连续狩猎"
酒	达人ビール	—	完成港★2 任务"空と陆の火龙を狩れ！"后和港口的教官对话
	タンジアビール	—	完成港★2 任务"空と陆の火龙を狩れ！"后和港口的教官对话
	パニーズ酒	☆	完成港★5任务"《食材探索》大砂漠の宴！！"
	ブレスワイン	☆☆	完成港★7任务"《食材探索》地狱の大雪合战"
	黄金芋酒	☆☆☆	完成港★8任务"《食材探索》水面下の大决战"

猫技能一览

技能	效果
ネコの研磨术	磨刀时间变短
ネコのKO术	使用打击武器攻击怪物头部时累积的眩晕值上升
ネコの特殊攻击术	状态异常攻击的属性值上升
ネコの体术	进行回避、防御行动时，耐力槽的消耗变少
ネコの起上がり术【小】	倒地起身时的无敌时间小幅变长
ネコの起上がり术【大】	倒地起身时的无敌时间大幅变长
ネコの毛づくろい上手	防御力下降和全耐性下降的效果时间减半，恢复属性异常状态的时间缩短
ネコの逃走术	作出逃跑行动时，耐力槽消耗变小
ネコのすり拔け	从大型怪物的拘束攻击中更容易挣脱
ネコの胆力	被大型怪物发现时不会受到惊吓
ネコの火属性得意	火耐性上升
ネコの水属性得意	水耐性上升
ネコの雷属性得意	雷耐性上升
ネコの冰属性得意	冰耐性上升
ネコの龙属性得意	龙耐性上升
ネコの投掷术	投掷物攻击力上升
ネコの射击术	通常弹的威力上升
ネコの暴れ击ち	弹药攻击力上升，但射击时准星晃动变大

猫技能一览	
ネコの炮击术	大炮、バリスタ弹、彻甲榴弹、铳枪炮击的威力上升
ネコの调合术【小】	调合成功率上升10%
ネコの调合术【大】	调合成功率上升20%
ネコの医疗术	使用道具时回复量上升，けどく草、にが虫必定生效
ネコの弱いの来い	任务中出现的大型怪物固定能力向下浮动的几率增加
ネコのかかってこい	狩猎环境不安定时，必定有大型怪物乱入
ネコの防御术【小】	受到攻击时小几率减轻伤害
ネコの防御术【大】	受到攻击时大几率减轻伤害
ネコの水泳名人	水中进行消耗耐力的行动时耐力消耗量减少
ネコの奇面族指导术	奇面族的成长变快
ネコの采取术	采集点的采取次数变多
ネコの道具俭约术	使用铁镐、虫网类道具不容易坏掉
ネコのツタ登りの超人	攀登藤蔓时受到小攻击不会摔落，耐力槽消耗变小
ネコの运搬の超人	搬运中加速跑的耐力消耗减少、受到小攻击搬运物也不会掉落
ネコの着地术	从较高的地方跳落搬运物也不会破碎
ネコの钓り上手	垂钓时，被诱饵吸引的鱼第一下就会咬钩
ネコの千里眼の术	任务开始后一定时间，大型怪物的位置会在地图中表示出来
ネコのこやし玉达人	こやし玉命中怪物后怪物必定换区，こやし玉的调合成功率变为100%
ネコの火渡り术	熔岩地形伤害无效
ネコのおまけ术	任务中即使力尽，猫饭效果也不会消失
ネコの尻もち着かず	被撞时不会屁股着地
ネコの受け身术	被撞飞时以站立状态恢复体势
ネコのゴリ押し术	弹刀后马上继续攻击斩味向上补正
ネコの火事场力	体力剩余不多时攻击力大幅上升
ネコの休息术	使用动作里的“くつろぐ”指令一定时间后，攻击力短时间上升
ネコのド根性	体力在一定数值以上，即便受到超过该数值的伤害值也不会力尽（只限一次）
ネコの火药术	爆弹的伤害上升
ネコのマタタビ爆破术	マタタビ爆弹的效果时间翻倍，マタタビ爆弹的调合成功率变为100%
ネコの解体术【小】	微几率剥取次数增加
ネコの解体术【大】	低几率剥取次数增加
招きネコの幸运	任务报酬低几率变多
招きネコの激运	任务报酬高几率变多
招きネコの悪运	任务开始时体力或耐力减少
招きネコの金运	完成任务时获得的报酬金变多
ネコの换算术	完成任务时获得的猎人升级点数变多
ネコの秘境探索术	上位或G级任务开始时必定出现在隐藏区域
ネコの手配上手	上位或G级任务开始时支给品马上送到
コのカリスマ	与山菜爷爷的可对话次数变为最大
ネコの不眠术	不会进入睡眠状态，同时也不能进入营地睡觉回复体力
ネコの短期催眠术	任务开始后一定时间内攻击力与防御力上升
ネコの蹴脚术	脚踢的攻击力上升，并附带吹飞效果
ネコの拳斗术	动作“シャドウ”的攻击力上升

3.任务柜台（クエストカウンター）

单机部分接任务的地方，与柜台后的看板娘对话便可以选择要接的任务。刚开始时可选择的任务很少，当随着玩家对关键任务的完成，新的任务也会陆续开放，关键任务可参考下表。

关键任务

下位	
Lv	任务名
★1	孤岛のキノコ集め
	ジャギィノスの群れを狩れ
	美味なるキモを求めて
★2	水生兽ルドロスを狩れ！（紧急）
	アオアシラを生け捕れ！
	砂原のならず者の长
★3	迷子の奇面族（紧急）
	彩鸟・クルペッコの狩猎！
	土砂龙・ボルボロス！
	ロアルドロスを狩猎せよ！
★4	灯鱼龙・チャナガブル！（紧急）
	海龙ラギアクルスに挑め！（紧急）
	女王・リオレイアの狩猎
★5	ラギアクルスを仕留めろ！（紧急）
	迷子の奇面族（紧急）
	空の王者リオレウス！
	冰牙龙・ベリオロス！
	胁威！火山の铁槌
	モガの村を救え！（紧急）

上位	
Lv	任务名
★6	紫毒に染まる溪流（紧急）
	ジャギィノスの群れを狩れ
	水没林に咲く
	溪流に舞う樱の女王
★7	ガノトトス袭来！（紧急）
	落石注意！？
	雪原のスノ－ダンパ－
	ビリビリするらしいです
★8	最高のお面を取り戻せ！（紧急）
	动くこと、山の如し！
	大海の王・ラギアクルス！
	火の海に栖む龙！
	爆砕！ブラキディオス！
★9	月下雷鸣（紧急）
	漆黑の影
	砂原で发生、风牙龙巻
	黑き怒りは夜阴を照らす
	仄暗い火口の中から
	天と地の领域！
	冰の楔
紧急	双界の霸者

4.杂货屋

杂货屋初期可购买的道具种类并不多，只有在完成村庄任务之后种类才会陆续增加。在交易船来到村庄时，杂货店会施行半价优惠，当然折扣只包括日常用的道具和素材，书籍类不算在内。由于在杂货屋能买到的都是一些基本道具和素材，而更高级的道具则要通过调合获得，故这里把调合列表也一并给出。

调合列表		
调合后道具	素材A	素材B
回复药	药草	アオキノコ
回复药グレ－ト	回复药	ハチミツ
荣养剂	アオキノコ	不死虫
荣养剂グレ－ト	荣养剂	ハチミツ
解毒药	げどく草	アオキノコ
汉方药	サボテンの花	にが虫
秘药	荣养剂グレ－ト	マンドラゴラ
いにしえの秘药	活力剂	ケルビの角
酸素玉	素材玉	イキツギ藻
增息药	增强剂	イキツギ藻
增息药グレ－ト	イキツギ藻	狂走エキス
增强剂	ハチミツ	にが虫
活力剂	增强剂	マンドラゴラ
消散剂	增强剂	はじけイワシ
	トウガラシ	ハレツアロワナ
强走药	增强剂	生烧け肉
强走药グレ－ト	こんがり肉	狂走エキス
元气ドリンコ	ハチミツ	ニトロダケ
	トウガラシ	眠鱼
鬼人药	增强剂	怪力の种
鬼人药グレ－ト	鬼人药	アルビノエキス
怪力の丸药	活力剂	怪力の种
硬化药	增强剂	忍耐の种
硬化药グレ－ト	硬化药	アルビノエキス
忍耐の丸药	活力剂	忍耐の种
ホットドリンク	トウガラシ	にが虫
ホットミ－ト	こんがり肉	トウガラシ
ク－ラ－ドリンク	冰结晶	にが虫
ク－ラ－ミ－ト	こんがり肉	冰结晶
毒生肉	生肉	毒テングダケ
シビレ生肉	生肉	マヒダケ
眠り生肉	生肉	ネムリ草
素材玉	ネンチャク草	石ころ
	ネンチャク草	铁矿石
消臭玉	素材玉	にが虫
けむり玉	素材玉	ツタの叶
毒けむり玉	素材玉	毒テングダケ
	素材玉	毒袋
闪光玉	素材玉	光虫
こやし玉	素材玉	モンスタ－のフン
	モンスタ－のフン	素材袋
ペイントボ－ル	ネンチャク草	ペイントの实
モドリ玉	素材玉	ドキドキノコ
爆药	火药草	ニトロダケ
小タル爆弹	小タル	火药草
小タル爆弹G	小タル爆弹	ハレツアロワナ
大タル爆弹	爆药	大タル
大タル爆弹G	大タル爆弹	カクサンデメキン
打ち上げタル爆弹	小タル爆弹	飞甲虫の羽
打ち上げタル爆弹G	打ち上げタル爆弹	バクレツアロワナ
音爆弹	爆药	鸣き袋
マタタビ爆弹	小タル爆弹	マタタビ
ネット	クモの巢	ツタの叶
落とし穴	ネット	トラップツ－ル
シビレ	トラップツ－ル	雷光虫
マグダンゴ	钓りミミズ	ヤマイモムシ
バクダンゴ	钓りフィ－バエ	ボンバッタ
黄金ダンゴ	钓りフィ－バエ	ツチハチノコ
サシミダンゴ	钓りフィ－バエ	ヤマイモムシ
キレダンゴ	钓りフィ－バエ	カクバッタ
ボロピッケル	石ころ	棒状の骨
	石ころ	なぞの骨
ピッケル	铁矿石	棒状の骨
ピッケルグレ－ト	マカライト矿石	棒状の骨
ボロ虫あみ	ネット	なぞの骨
虫あみ	ネット	龙骨【小】
虫あみグレ－ト	ネット	龙骨【中】

调合后道具	素材A	素材B
渔获モリ	欠けた贝壳	なぞの骨
抗菌石	大地の结晶	にが虫
生命の粉	不死虫	龙の牙
生命の粉尘	生命の粉	龙の爪
生命の大粉尘	生命の粉尘	落阳草の花
回复笛	生命の粉	角笛
解毒笛	角笛	抗菌石
鬼人笛	鬼人药グレ−ト	龙骨【中】
硬化笛	硬化药グレ−ト	龙骨【中】
毒投げナイフ	投げナイフ	毒テングダケ
眠り投げナイフ	投げナイフ	ネムリ草
麻痹投げナイフ	投げナイフ	マヒダケ
ブ−メラン	砥石	龙骨【小】
力の爪	力の护符	恐暴龙の钩爪
守りの爪	守りの护符	恐暴龙の钩爪
LV2 通常弹	カラの实	ハリの实
LV3 通常弹	カラの实	はじけイワシ
LV1 贯通弹	カラの实	鸟龙种の牙
Lv2 贯通弹	カラの实	ハリマグロ
LV3 贯通弹	カラ骨【小】	ハリマグロ
LV1 散弹	カラの实	はじけクルミ
LV2 散弹	カラの实	龙の牙
LV3 散弹	カラ骨【小】	龙の牙
LV1 彻甲榴弹	カラの实	ハレツアロワナ
LV2 彻甲榴弹	カラ骨【小】	ハレツアロワナ
LV3 彻甲榴弹	カラ骨【大】	バクレツアロワナ
LV1 扩散弹	カラの实	カクサンの实
LV2 扩散弹	カラ骨【小】	龙の爪
LV3 扩散弹	カラ骨【大】	カクサンデメキン
火炎弹	カラの实	火药草
水冷弹	カラの实	キレアジ
冰结弹	カラの实	冰结晶
电击弹	カラの实	光虫
灭龙弹	カラ骨【大】	龙杀しの实
LV1回复弹	カラの实	药草
LV2回复弹	回复药	カラの实
LV1毒弹	カラの实	毒テングダケ
LV2毒弹	カラ骨【小】	毒テングダケ
LV1麻痹弹	カラの实	マヒダケ
LV2麻痹弹	カラ骨【小】	マヒダケ
LV1睡眠弹	カラの实	ネムリ草
LV2睡眠弹	カラ骨【小】	眠鱼
ペイント弹	カラの实	ペイントの实
鬼人弹	カラ骨【大】	怪力の种
硬化弹	カラ骨【大】	忍耐の种
LV1水中弹	カラの实	とがった牙
LV2水中弹	カラ骨【小】	とがった牙
LV1减气弹	モンスタ−のフン	カラの实
LV2减气弹	カラ骨【小】	シンドイワシ
斩裂弹	カラ骨【小】	キレアジ
龙击弹	カラ骨【大】	ハレツアロワナ
爆破弹	カラの实	バクレツアロワナ
捕获用麻醉药	ネムリ草	マヒダケ
捕获用麻醉ナイフ	捕获用麻醉药	投げナイフ
捕获用麻醉玉	捕获用麻醉药	素材玉
捕获用麻醉弹	捕获用麻醉药	カラ骨【小】
空きビン	カラ骨【小】	砥石
毒ビン	空きビン	毒テングダケ
麻痹ビン	空きビン	マヒダケ
睡眠ビン	空きビン	ネムリ草
强击ビン	空きビン	ニトロダケ
接击ビン	空きビン	キレアジ
ペイントビン	空きビン	ペイントの实
减气ビン	空きビン	シンドイワシ
爆破ビン	空きビン	バクレツアロワナ
铠玉	マカライト矿石	铠石
铠玉	铠石	キラビ−トル
上铠玉	ドラグライト矿石	铠石
上铠玉	铠石	マレコガネ
尖铠玉	カブレライト矿石	铠石
尖铠玉	红莲石	铠石
坚铠玉	グラシスメタル	铠石
坚铠玉	铠石	王族カナブン
重铠玉	エルトライト矿石	铠石
重铠玉	铠石	皇帝バッタ
真铠玉	メランジェ矿石	铠石
真铠玉	铠石	マボロシチョウ
光り辉く王冠	穴のあいた王冠	王冠にはめる辉石

调合后道具	素材A	素材B
铁矿石	铁矿石	フエ−ルピッケル
大地の结晶	大地の结晶	フエ−ルピッケル
マカライト矿石	マカライト矿石	フエ−ルピッケル
ドラグライト矿石	ドラグライト矿石	フエ−ルピッケル
カブレライト矿石	カブレライト矿石	フエ−ルピッケル
エルトライト矿石	エルトライト矿石	フエ−ルピッケル
ユニオン矿石	ユニオン矿石	フエ−ルピッケル
メランジェ矿石	メランジェ矿石	フエ−ルピッケル
シ−ブライト矿石	シ−ブライト矿石	フエ−ルピッケル
デプスライト矿石	デプスライト矿石	フエ−ルピッケル
红莲石	红莲石	フエ−ルピッケル
狱炎石	狱炎石	フエ−ルピッケル
真红莲石	真红莲石	フエ−ルピッケル
ライトクリスタル	ライトクリスタル	フエ−ルピッケル
ピュアクリスタル	ピュアクリスタル	フエ−ルピッケル
上龙骨	上龙骨	フエ−ルピッケル
尖龙骨	尖龙骨	フエ−ルピッケル
坚龙骨	坚龙骨	フエ−ルピッケル
重龙骨	重龙骨	フエ−ルピッケル
セッチャクロアリ	セッチャクロアリ	フエ−ルピッケル
キラビ−トル	キラビ−トル	フエ−ルピッケル
ドスヘラクレス	ドスヘラクレス	フエ−ルピッケル
マレコガネ	マレコガネ	フエ−ルピッケル
王族カナブン	王族カナブン	フエ−ルピッケル
皇帝バッタ	皇帝バッタ	フエ−ルピッケル
マボロシチョウ	マボロシチョウ	フエ−ルピッケル
いにしえの龙骨	いにしえの龙骨	フエ−ルピッケル
太古の龙骨	太古の龙骨	フエ−ルピッケル
纹章のついた王冠	穴のあいた王冠	王家の纹章
亡国の王冠	光り辉く王冠	王家の纹章
	纹章のついた王冠	王冠にはめる辉石

5.武具屋·加工屋

虽然在武具屋可以购买到武器和防具，但都是一些初级货，所以要入手装备一般都使用旁边的加工屋，在这里除了能制作装备外，还能强化装备和生产装饰品，是游戏中使用得最多的设施之一。由于防具和技能挂钩，下面把技能列表也一并给出。

技能一览

能力上升系

系统	点数	发动技能	效果
攻击	20	攻击力UP【大】	攻击力大幅上升
	15	攻击力UP【中】	攻击力中幅上升
	10	攻击力UP【小】	攻击力小幅上升
	–10	攻击力DOWN【小】	攻击力小幅下降
	–15	攻击力DOWN【中】	攻击力中幅下降
	–20	攻击力DOWN【大】	攻击力大幅下降
防御	20	防御力UP【大】	防御力大幅上升
	15	防御力UP【中】	防御力中幅上升
	10	防御力UP【小】	防御力小幅上升
	–10	防御力DOWN【小】	防御力小幅上升
	–15	防御力DOWN【中】	防御力中幅上升
	–20	防御力DOWN【大】	防御力大幅上升
体力	15	体力+50	初期体力+50
	10	体力+20	初期体力+20
	–10	体力–10	初期体力–10
	–15	体力–30	初期体力–30
火耐性	15	火耐性【大】	火耐性+20
	10	火耐性【小】	火耐性+15
	–10	火耐性弱化	火耐性–10
水耐性	15	水耐性【大】	水耐性+20
	10	水耐性【小】	水耐性+15
	–10	水耐性弱化	水耐性–10
雷耐性	15	雷耐性【大】	雷耐性+20
	10	雷耐性【小】	雷耐性+15
	–10	雷耐性弱化	雷耐性–10
冰耐性	15	冰耐性【大】	冰耐性+20
	10	冰耐性【小】	冰耐性+15
	–10	冰耐性弱化	冰耐性–10
龙耐性	15	龙耐性【大】	龙耐性+20
	10	龙耐性【小】	龙耐性+15
	–10	龙耐性弱化	龙耐性–10

特殊攻击耐性系

系统	点数	发动技能	效果
毒	10	毒无效	不会陷入中毒状态
	–10	毒倍加	中毒所减少的HP增加
麻痹	10	麻痹无效	不会陷入麻痹状态
	–10	麻痹倍加	麻痹的时间加长
睡眠	10	睡眠无效	不会陷入睡眠状态
	–10	睡眠倍加	睡眠的时间加长
气绝	15	气绝无效	不会陷入晕眩状态
	10	气绝确率半减	不容易陷入晕眩状态
	–10	气绝倍加	从晕眩状态恢复过来变得困难
耐泥耐雪	10	泥＆雪无效	不会变成泥人和雪人状态
耐震	10	耐震	不会受到大型怪物引起的震动影响
风压	15	风压【大】无效	不会受到大型怪物引起的风压【大】影响
	10	风压【小】无效	不会受到大型怪物引起的风压【小】影响
水流	15	水流【大】无效	不会受到大型怪物引起的水流【大】影响
	10	水流【小】无效	不会受到大型怪物引起的水流【大】影响
抗菌	10	抗菌	不会陷入因臭气而无法使用道具和沾上碎龙的黏菌的状态
盗み无效	10	盗み无效	道具不会被偷盗
听觉保护	15	高级耳栓	龙吼【大】无效
	10	耳栓	龙吼【小】无效
对防御DOWN	10	铁面皮	不会陷入防御力下降状态
属性耐性	10	属性やられ无效	不会陷入属性异常状态
细菌学	10	バイオドクタ–	同时发动こやし玉名人和抗菌的效果

战斗(剑士)系

系统	点数	发动技能	效果
斩れ味	10	业物	斩味消耗速度减半
	–10	なまくら	斩味消耗速度增加
匠	10	斩れ味レベル+1	斩味加长
刀匠	10	真打	同时发动攻击力UP【大】和斩れ味レベル+1的效果
研ぎ师	10	砥石使用高速化	磨刀的时间变短
	–10	砥石使用低速化	
剑术	10	心眼	攻击不会弹刀
拔刀会心	10	拔刀术【技】	拔刀攻击必为会心一击
拔刀减气	10	拔刀术【力】	切断系武器的拔刀攻击附加打击效果
ガ–ド强化	10	ガ–ド强化	能防御原先不能防御的怪物招数
ガ–ド性能	15	ガ–ド性能+2	防御怪物攻击不容易退后，比ガ–ド性能+1效果更高
	10	ガ–ド性能+1	防御怪物攻击不容易退后
	–10	ガ–ド性能–1	防御怪物攻击容易退后
自动防御	10	オ–トガ–ド	拔刀中自动防御怪物的攻击

战斗(射手)系

系统	点数	发动技能	效果
速射	10	连发数+1	轻弩速射时的子弹+1
装填速度	20	装填速度+3	弩炮的装填动作大幅加快，弓在切换瓶时自动状态
	15	装填速度+2	弩炮的装填动作中幅加快，弓在切换瓶时自动状态
	10	装填速度+1	弩炮的装填动作小幅加快，弓的瓶装填动作加快
	–10	装填速度–1	弩炮和弓的装填动作小幅变慢
	–15	装填速度–2	弩炮和弓的装填动作中幅变慢
	–20	装填速度–3	弩炮和弓的装填动作大幅变慢
反动	20	反动轻减+3	弩炮射击的后座力大幅减少
	15	反动轻减+2	弩炮射击的后座力中幅减少
	10	反动轻减+1	弩炮射击的后座力小幅减少
	–10	反动轻减–1	弩炮射击的后座力小幅增加
	–15	反动轻减–2	弩炮射击的后座力中幅增加
	–20	反动轻减–3	弩炮射击的后座力大幅增加
精密射击	15	ブレ抑制+2	子弹的偏离幅度减小，效果比ブレ抑制+1更高
	10	ブレ抑制+1	子弹的偏离幅度减小
	–10	ブレ抑制–1	子弹的偏离幅度变大
	–15	ブレ抑制–2	子弹的偏离幅度变大，效果比ブレ抑制–1更高
通常弹强化	10	通常弹・连射矢UP	弩炮的通常弹、弓的连射矢威力提升
贯通弹强化	10	贯通弹・贯通矢UP	弩炮的贯通弹、弓的贯通矢威力
散弹强化	10	散弹・扩散矢UP	弩炮的散弹、弓的扩散矢威力提升
通常弹追加	10	通常弹全LV追加	弩炮可以使用全等级的通常弹
贯通弹追加	15	贯通弹全LV追加	弩炮可以使用全等级的贯通弹
	10	贯通弹LV1追加	弩炮可以使用使用LV1的贯通弹
散弹追加	15	散弹全LV追加	弩炮可以使用全等级的散弹
	10	散弹LV1追加	弩炮可以使用LV1的散弹
榴弹追加	15	彻甲榴弹全LV追加	弩炮可以使用全等级的彻甲榴弹
	10	彻甲榴弹LV1追加	弩炮可以使用LV1的彻甲榴弹
扩散弹追加	15	扩散弹全LV追加	弩炮可以使用全等级的扩散弹
	10	扩散弹LV1追加	弩炮可以使用LV1的扩散弹
斩裂弹追加	10	斩裂弹追加	弩炮可以使用使用斩裂弹
爆破弹追加	10	爆破弹追加	弩炮可以使用使用爆破弹
强击瓶追加	10	强击ビン追加	弓可使用强击瓶
接击瓶追加	10	接击ビン追加	弓可使用接击瓶
毒瓶追加	10	毒ビン追加	弓可使用毒瓶
麻痹瓶追加	10	麻痹ビン追加	弓可使用麻痹瓶
睡眠瓶追加	10	睡眠ビン追加	弓可使用睡眠瓶
减气瓶追加	10	减气ビン追加	弓可使用减气瓶
爆破瓶追加	10	爆破ビン追加	弓可使用爆破瓶
射手	10	刚弹	同时发动通常弹强化、贯通弹强化和散弹强化的效果

战斗(共用)系

系统	点数	发动技能	效果
スタミナ	10	ランナ–	加速奔跑和鬼人状态的耐力消耗速度减半
	–10	钝足	加速奔跑和鬼人状态的耐力消耗速度加快
回避性能	15	回避性能+2	回避时的无敌时间大幅加长
	10	回避性能+1	回避时的无敌时间小幅加长
	–10	回避性能DOWN	回避时的无敌时间变短
回避距离	10	回避距离UP	翻滚回避、后跳和侧移时的移动距离变长
飞距离	10	飞距离强化	正面面对大型怪物时也可以使用飞跃回避，且飞跃距离变长
体术	15	体术+2	翻滚回避、飞跃回避、防御所需的耐力小幅减少
	10	体术+1	翻滚回避、飞跃回避、防御所需的耐力大幅减少
	–10	体术–1	翻滚回避、飞跃回避、防御所需的耐力小幅增加
	–15	体术–2	翻滚回避、飞跃回避、防御所需的耐力大幅增加
纳刀	10	纳刀术	收刀的速度加快
达人	20	见切り+3	会心率+30%
	15	见切り+2	会心率+20%
	10	见切り+1	会心率+10%
	–10	见切り–1	会心率–10%
	–15	见切り–2	会心率–20%
	–20	见切り–3	会心率–30%
特殊攻击	15	状态异常攻击+2	异常属性攻击的蓄积值上升
	10	状态异常攻击+1	异常属性攻击的蓄积值小幅上升
	–10	状态异常攻击–1	异常属性攻击的蓄积值小幅减少
痛击	10	弱点特效	对弱点部位的攻击伤害增加
重击	10	破坏王	部位破坏的伤害累积值上升
溜め短缩	10	集中	大剑、大锤、弓的蓄力时间缩短，双剑、太刀、斩击斧的特有槽增加量变多
	–10	杂念	大剑、大锤、弓的蓄力时间加长，双剑、太刀、斩击斧的特有槽增加量变少
KO	10	KO术	打击武器容易将怪物打成晕眩
减气攻击	10	スタミナ夺取	打击武器削减的怪物耐力增加
本气	15	力の解放+2	受到一定的伤害或和大型怪物对峙一定时间以上时，会心率上升和耐力消耗减慢，效果比力の解放+1更高
	10	力の解放+1	受到一定的伤害或和大型怪物对峙一定时间以上时，会心率上升和耐力消耗减慢
斗魂	15	挑战者+2	怪物发怒时自身能力强化，效果比挑战者+1更高
	10	挑战者+1	怪物发怒时自身能力强化
底力	15	火事场力+2	体力低下时攻击力上升，效果比火事场力+1更高
	10	火事场力+1	体力低下时攻击力上升
	–10	心配性	体力低下时攻击力下降
无伤	10	フルチャ–ジ	满体力时攻击力上升
逆境	10	不屈	第一次力尽攻击力和防御力小幅上升，第二次力尽攻击力和防御力大幅上升
根性	10	根性	一定体力以上受到导致力尽的攻击时令HP剩余1
怒	10	逆鳞	同时发动火事场力+2和根性的效果
爆弹强化	10	ボマ–	爆弹威力上升、爆发类道具的调合成功率提高、爆破属性蓄积值上升
笛	10	笛吹き名人	笛类道具的损坏几率变小，狩猎笛的各种演奏效果时间延长
炮术	15	炮术王	大炮、バリスタ弹、铳枪的炮击、龙击炮、弩的彻甲榴弹的威力上升，龙击炮的冷却时间减少
	10	炮术师	大炮、バリスタ弹、铳枪的炮击、龙击炮、弩的彻甲榴弹的威力小幅上升
装填数	10	装填数UP	弩炮&铳枪可装填子弹的最大装填发数+1，弓追加一段蓄力攻击
火属性攻击	15	火属性攻击强化+2	武器的火属性值上升
	10	火属性攻击强化+1	武器的火属性值小幅上升
	–10	火属性攻击弱化–1	武器的火属性值小幅减少
水属性攻击	15	水属性攻击强化+2	武器的水属性值上升
	10	水属性攻击强化+1	武器的水属性值小幅上升
	–10	水属性攻击弱化–1	武器的水属性值小幅减少
雷属性攻击	15	雷属性攻击强化+2	武器的雷属性值上升
	10	雷属性攻击强化+1	武器的雷属性值小幅上升
	–10	雷属性攻击弱化–1	武器的雷属性值小幅减少
冰属性攻击	15	冰属性攻击强化+2	武器的冰属性值上升
	10	冰属性攻击强化+1	武器的冰属性值小幅上升
	–10	冰属性攻击弱化–1	武器的冰属性值小幅减少

系统	点数	发动技能	效果
龙属性攻击	15	龙属性攻击强化+2	武器的龙属性值上升
	10	龙属性攻击强化+1	武器的龙属性值小幅上升
	−10	龙属性攻击弱化−1	武器的龙属性值小幅减少
属性攻击	10	属性攻击强化	攻击时属性伤害上升
	−10	属性攻击弱化	攻击时属性伤害下降
加护	10	精灵の加护	受到怪物攻击时一定几率增加伤害
	−10	恶灵の加护	受到怪物攻击时一定几率增加伤害
气配	10	隐密	不容易成为怪物的目标
	−10	挑拔	容易成为怪物的目标
こやし	10	こやし玉名人	对大型怪物使用こやし玉时一定可使其换区，调合こやし玉时必定成功
不动	10	金刚体	受到攻击时的硬直动作减小
属性解放	10	觉醒	无属性武器变为有属性
任务关联系			
系统	点数	发动技能	效果
运气	15	激运	任务报酬的素材一定几率增加，效果比幸运更高
	10	幸运	任务报酬的素材一定几率增加
	−10	不运	任务报酬的素材一定几率减少
	−15	灾难	任务报酬的素材一定几率减少，效果比不运更高
千里眼	15	自动マ−キング	地图上会自动显示怪物的位置和状态
	10	探知	对怪物投掷了ペイントボ−ル后会显示怪物的具体状态
观察眼	10	捕获の见极め	当怪物可以捕获时小地图上的怪物记号会闪动
捕获	15	捕获名人	捕获怪物时更容易获得较多的报酬，效果比捕获达人更高
	10	捕获达人	捕获怪物时更容易获得较多的报酬
狩人	10	ハンタ−生活	钓鱼、烤肉变得容易，即时不带地图也会显示全体地图
运搬	10	运搬の达人	搬运时移动速度增加，从较高的地方落下搬运物也不会摔坏
耐暑	10	暑さ无效	不会受到炎热天气影响，在熔岩地形上行动时也不会受到伤害
	−10	暑さ倍加	炎热天气导致的体力减少速度加快
耐寒	10	寒さ无效	不会受到寒冷天气影响
	−10	寒さ倍加	寒冷天气导致的耐力减少速度加快
泳ぎ	10	スイマ−	水中的移动速度加快
	−10	カナヅチ	水中的移动速度减慢
酸素	10	酸素无限	在水中活动时的氧气（酸素）槽不会减少
	−10	息继ぎ倍加	在水中活动时的氧气（酸素）槽减少速度加快
水の心	10	水神の加护	同时发动水流【大】无效、酸素无限和スイマ−的效果
燃鳞	10	燃鳞	小狗龙和毒怪龙幼虫不敢接近，飞虫容易接近
采配	10	奇面王の采配	奇面族的攻击力、防御力和耐力回复速度上升
号令	10	奇面王の呼び声	当奇面族潜入地中回复时，使用动作（アクション）菜单里的“かけごえ”可马上让其回复，但只限一次
回复・道具系			
系统	点数	发动技能	效果
回复量	10	体力回复量UP	回复道具效果上升
	−10	体力回复量DOWN	回复道具效果减少
回复速度	15	回复速度+2	体力槽红色部分的回复速度大幅加快
	10	回复速度+1	体力槽的红色部分的回复速度加快
	−10	回复速度−1	体力槽的红色部分的回复速度减慢
	−15	回复速度−2	体力槽的红色部分的回复速度大幅减慢
气力回复	10	スタミナ急速回复	耐力的回复速度加快
	−10	スタミナ回复迟延	耐力的回复速度减慢
广域	20	广域+2	使用药草、回复药、解毒药、怪力の种、忍耐の种、ウチケシの实时同区域的同伴获得相同效果
	10	广域+1	使用药草、回复药、解毒药、怪力の种、忍耐の种、ウチケシの实时同区域的同伴获得相同效果，但效果只有正常的一半
效果持续	10	アイテム使用强化	持续系的道具效果时间延长
	−10	アイテム使用弱化	持续系的道具效果时间缩短
高速设置	10	罠师	使用陷阱时速度加快
食事	15	早食い+2	使用道具时速度加快
	10	早食い+1	吃肉时速度加快
	−10	スロ−ライフ	吃肉时速度减慢
腹减り	15	腹减り无效	耐力的上限不会减少
	10	腹减り半减	耐力的上限的减少速度减慢
	−10	腹减り倍加【小】	耐力上限的减少速度加快
	−15	腹减り倍加【大】	耐力上限的减少速度大幅加快
食いしん坊	15	拾い食い	まんぷく+使用食用系道具时随机增加耐力上限
	10	まんぷく	增加耐力上限的道具效果上升
肉食	10	お肉大好き	吃生肉相当于熟肉的效果，吃熟肉获得短时间的强走效果

系统	点数	发动技能	效果
调合成功率	15	调合成功率+45%	调合成功率+45%
	10	调合成功率+20%	调合成功率+20%
	−10	调合成功率−10%	调合成功率−10%
	−15	调合成功率−20%	调合成功率−20%
调合数	10	最大数生产	调合结果数量有浮动的道具必定是最大值
采取系			
系统	点数	发动技能	效果
采取	15	采取+2	采集点的采集次数变多，效果比采取+1更高
	10	采取+1	采集点的采集次数变多
	−10	采取−1	采集点的采集次数变少
高速收集	10	高速收集	剥取、采集、捕虫、挖矿时的动作加快
きまぐれ	15	神のきまぐれ	ピッケル、虫あみ、ブ−メラン、笛等道具的损坏几率大幅减小
	10	精灵のきまぐれ	ピッケル、虫あみ、ブ−メラン、笛等道具的损坏几率减小
	−10	恶灵のきまぐれ	ピッケル、虫あみ、ブ−メラン、笛等道具的损坏几率增加
	−15	恶魔のきまぐれ	ピッケル、虫あみ、ブ−メラン、笛等道具的损坏几率大幅增加
剥ぎ取り	15	剥ぎ取り达人	剥取次数+1、剥取附加刚体效果
	10	剥ぎ取り铁人	剥取附加刚体效果
护石王	10	お守りハンタ−	挖护石时一定几率可一次挖到2个
ハチミツ	10	ハニ−ハンタ−	采取蜂蜜时一次可采到2个
其他			
系统	点数	发动技能	效果
胴系统倍加	无	胴系统倍加	胴装备的技能点数翻倍

6.农场

完成了最初的村人委托“武具加工のお勉强”后就可以使用农场了，农场共有四个部分，分别是农田、蘑菇箱、虫箱和蜜蜂箱，有了对应的设施后玩家才可以在农场种植或培养相应的素材，接着只要继续完成指定的村人委托，还可以对农场的设施升级，从而提高道具的收获数和培养次数。开始在农场务农的艾鲁猫只有一只，当分别完成了15个村任务和25个村任务后才会追加第二只和第三只。与农场主对话可以为每只猫分配任务，然后在种植界面中选择要种植或培养的素材，是否使用肥料以及种植的次数（每次需时为一天，以此类推），每种素材都需要消耗不同的资源点数去种植。

可培养道具一览		
设施名	道具名	必要资源点数（1次）
农田（畑）	药草	5
	げどく草	5
	ネンチャク草	10
	ペイントの实	10
	ネムリ草	10
	火药草	20
	ハリの实	5
	龙杀しの实	100
	トウガラシ	20
	サボテンの花	20
	イキツギ藻	10
	はじけクルミ	20
	ツタの叶	10
	怪力の种	80
	忍耐の种	60
	カクサンの实	20
	ウチケシの实	20
蘑菇箱（キノコ箱）	アオキノコ	5
	マヒダケ	20
	ドキドキノコ	30
	マンドラゴラ	300
	毒テングダケ	10
	ニトロダケ	20
蜂箱（ハチミツ箱）	ハチミツ	40
虫箱	にが虫	20
	不死虫	100
	ヤマイモムシ	10
	カクバッタ	10
	ツチハチノコ	20
	光虫	80
	雷光虫	300

7.狩猎船

狩猎船是除了农场以外另一个消耗资源点的地方，村庄中共有三位驾驶狩猎船的渔夫，会陆续在玩家完成村庄任务后出现，玩家可以在渔港的女主人处委托他们去捕鱼、寻宝或者狩猎，收获的素材稀有度和数量取决于船的等级和执行任务的地点。在交易时选择稀有交易便可以换到船只的升级材料，三条船最高都可以升到三级，开启更高级的任务场所。

委托狩猎船出任务时，玩家首先需要选择目的地和任务的类型，捕鱼类任务收获的多数是鱼类，寻宝任务找到的多是矿石和珍珠等物品，狩猎任务得到的自然就是各种怪物的素材了。选定目的地后要选择使用哪种渔具，一般来说选择对应任务类型的渔具效果最好。之后只要玩家有足够的资源点数，就可以派遣狩猎船出发了。和农场种植一样，狩猎船执行任务需要时间，任务难度越高需时越长。

渔具	
名称	效果
渔のまきエサ	捕鱼的效果提升
みごとな水かき	航海日数缩短1天
强韧な水かき	航海日数缩短2天
财宝の地图	寻宝的效果提升
予备の大枪	狩猎的效果提升

捕鱼			
渔场	必要资源点数	航海天数	获得道具和素材
モガ沿岸	30	2天	眠鱼、ハリマグロ、サシミウオ、キレアジ、はじけイワシ、ホシヒトデ
モガ渔场	80	3天	眠鱼、ハリマグロ、ハレツアロワナ、バクレツアロワナ、カクサンデメキン、ホシヒトデ、珍味・甲胄鱼
モガ海域	150	4天	ハレツアロワナ、バクレツアロワナ、カクサンデメキン、大食いマグロ、イチノタチウオ、小金鱼、珍味・甲胄鱼、大幻鱼イッカク
传说の潮境	200	6天	眠鱼、ハリマグロ、ハレツアロワナ、バクレツアロワナ、カクサンデメキン、大食いマグロ、イチノタチウオ、小金鱼、エビの大壳、ホシヒトデ、珍味・甲胄鱼、大幻鱼イッカク、大幻鱼イッカク
寻宝			
渔场	必要资源点数	航海天数	获得道具和素材
暗礁地带	30	2天	小タル、大タル、イキツギ藻、ピッケルグレ-ト、石ころ、铁矿石、黑真珠、水光原珠、さびた破片、欠けた贝壳、穴のあいた王冠、钢のたまご
モガ海峡	80	3天半	ピッケル、石ころ、マカライト矿石、黑真珠、大きな太古の破片、欠けた贝壳、银のたまご、钢のたまご、穴のあいた王冠、王冠にはめる辉石
海底火山	150	4天	イキツギ藻、ピッケルグレ-ト、石ころ、シ-ブライト矿石、黑真珠、细い太古の破片、欠けた贝壳、巨大真珠、银のたまご、金のたまご、王冠にはめる辉石
海贼の墓场	200	6天	石ころ、ドラグライト矿石、シ-ブライト矿石、阳翔原珠、铠石、细い太古の破片、长い太古の破片、欠けた贝壳、巨大真珠、银のたまご、金のたまご、王冠にはめる辉石、海贼の财宝、王家の纹章
狩猎			
渔场	必要资源点数	航海天数	获得道具和素材
近邻の岛	50	2天	生肉、龙骨【中】、素材袋、鸣き袋、水生兽の皮、未熟な海绵质、モンスタ-の体液、飞甲虫の羽、飞甲虫の甲壳、ケルビの苍角
绝海の离岛	100	3天	龙骨【大】、麻痹袋、狂走エキス、海绵质の皮、灯鱼龙の皮、灯鱼龙の棘、肥沃なドロ
魔の秘境	150	4天	龙骨【大】、毒袋、火炎袋、睡眠袋、海龙の鳞、海龙の皮、アルビノエキス

8.交易船

玩家在莫加森林中狩猎后会获得大量特产品，平常几乎没有任何用途，只有在交易船船长到达村庄时才能够发挥作用，许多稀有的道具都只能通过用特产品与船长交易后获得。

船长的功能选项有三个，通常交易是用普通的特产品交易一些比较昂贵或较难获得的道具和素材。希少交易则是用稀有的特产品去交易正常途径无法获得的珍贵物品，一些小猪的衣服、狩猎船的升级素材以及奇面族的技能都需要通过这种交易来获得。次回出航依赖则是设定交易船下次出海时途径的国家，共有三个国家可选，能够获得的交易品类型也不一样，交易船同样可以使用みごとな水かき和强韧な水かき这两个渔具，降低航行所需的天数。

普通交易规则：交易系统使用的并不是货币，而是古老的以物易物。每一个特产品和交易品都会有其价值，显示在物品右方的价值槽中，价值槽越满，价值越高。交易达成的条件就是玩家给出的特产品价值与选择的交易品价值相等，或更高。需要注意的是，交易品的价值虽然是不变的，但会遇到特定的浮动，当一件物品贬值时，其价值槽会变成蓝色，左方会有一个“得”字，表示玩家交易这一物品时会获利。与此相反，当一件物品升值时，其价值槽会变成紫色，左方会有一个“损”字，表示玩家交易这一物品时需要付出更多价值。

交易界面中玩家可以按下Y键在特产品选择界面和交易品选择界面间随时切换，两边都会有一个总价值槽，玩家选择的物品越多，总价值槽便会涨得越满，最理想的情况就是两边价值槽涨满，玩家能够获得最为公平的等价交易。想要达成这一点，除了有策略地选择不同价值的特产品和交易品外，也要记得不要胡乱挥霍那些价值相当低的廉价特产品，因为在特产品价值槽还剩余一点点空间时，用价值超过空间本身的特产品去填满是不值得的，这时价值低廉的特产品便可以充当最后的填充物，一点点地填平和交易品槽之间的差距，最大限度地争取到等价交易。

希少交易规则：在希少交易中，没有价值槽这一设定，物品的价值完全由其星级决定，一星的特产品只能换到一星的交易品，二星的则可以换二星或以下的交易品，以此类推。

9.村の资源库

村长的儿子管理着莫加村和森林的资源库，和他对话可以使用以下五个选项。

モガの森の情报	莫加森林情报。作用和下屏菜单的莫加森林情报相同
狩りの报告	狩猎报告。从莫加森林狩猎回来后，需要到村长儿子处选这项将狩猎的成果资源化
アイテムの资源化	道具资源化。用特定的道具换取资源点数
资源情报	可资源化道具的点数列表，同时还有在莫加森林讨伐怪物后获得的资源点数
村人の纳品依赖	村人的委托。当满足特定的条件就会出现村人的委托，委托的完成条件为交纳一定的资源点数或特定道具，成功完成委托可获得各种好处，委托的详细可见下表

委托一览			
农场相关			
委托名	要求	效果	出现条件
キノコ箱の增设	资源80点	增设蘑菇箱	完成村★1任务“美味なるキモを求めて”
虫箱新入荷!	资源150点、モンスタ-の体液×1	增设虫箱	完成村★2紧急任务“水生兽ルドロスを狩れ!”
畑をパワ-UP!	资源300点、モンスタ-のフン×2、特大サイズのフン×1	强化农田	完成村★2“砂原のならず者の长”
待望のハチミツ箱	资源300点、サボテンの花×2、大地の结晶×2	增设蜂箱	完成村★3紧急任务“迷子の奇面族”
虫箱を强化せよ!	资源400点、强烈なフェロモン×4、セッチャクロアリ×3	虫箱强化	完成村★3任务“ロアルドロスを狩猎せよ!”
最强のキノコ箱!	资源500点、モンスタ-の体液×1、キノコの倍々菌×3、大きなヒレ×1	蘑菇箱强化	完成村★4任务“灯鱼龙・チャナガブル!”
もっとハチミツを	资源400点、狂走エキス×1、サボテンの花×2、ドスはたらきバチ×2	蜂箱强化	完成村★4任务“灯鱼龙・チャナガブル!”
畑を广げよう!	资源500点、肥沃なドロ×2、特大サイズのフン×2、增强剂×2	农田强化	完成村★4紧急任务“海龙ラギアクルスに挑め!”
虫たちよ集まれ!	资源500点、药用ムシドンドン×4、キラビ-トル×3	虫箱强化	完成村★5任务“ラギアクルスを仕留めろ!”

ハチミツ大量生产	资源500点、アルビノエキス×1、サボテンの花×4、ドスはたらきバチ×2	蜂箱强化	完成村★5任务“胁威！火山の铁槌！”
奇面族相关			
委托名	要求	效果	出现条件
ふさふさのお面	资源400点、彩鸟の羽根×2、暖かい毛皮×2、なめらかな皮×2	获得ふさふさのお面	完成村★3任务“彩鸟·クルペッコの狩猎”
肉焼きのお面	资源400点、连续肉焼きセット×1、火打石×1、火药草×3	获得肉焼きのお面	完成村★3任务“土沙龙·ボルボロス！”
ランプのお面	资源500点、火炎袋×1、提灯球×1、マカライト矿石×4	获得ランプのお面	完成村★4任务“女王リオレイアの狩猎”
古代のお面	资源500点、海龙の鳞×2、古代鲛の皮×1、シ-ブライト矿石×4	可去农场洞窟深处入手古代のお面	完成村★5任务“赤甲兽ラングロトラ现る！”或“砂上のテ-ブルマナ-”
ウチケシのお面	资源800点、ウチケシの实×5、デプスライト矿石×2、王族カナブン×3	获得ウチケシのお面	完成村★6任务“紫毒に染まる溪流”
メラル-フェイク	资源800点、肉球のスタンプ×3、赤甲兽の坚壳×2、灯鱼龙の上皮×2	获得メラル-フェイク	完成村★7紧急任务“ガノトトス袭来！”
ガ-グァフェイク	资源800点、丸鸟の羽根×5、红彩鸟の上鳞×1、生命の粉×3	获得ガ-グァフェイク	完成村★6任务“幸せのたまごを生むガ-グァ”
落とし穴のお面	资源1000点、落とし穴×3、潜口龙の上皮×2、ユニオン矿石×2	获得落とし穴のお面	完成村★8紧急任务“最高のお面を取りせ！”
大炮のお面	资源800点、カブレライト矿石×8、爆炎袋×2、峰山龙の坚岩壳×1	获得大炮のお面	完成村★7任务“大砂漠の宴！！”
れうすのお面	资源1200点、狱炎石×3、火龙の逆鳞×1、火龙の上鳞×3	获得れうすのお面	完成村★9紧急任务“双界の霸者”出现
海贼Jのお面	资源1200点、财宝Jチケット×2、火龙の上鳞×2、迅龙の上黑毛×2	获得海贼Jのお面	下载任务“JUMP·俺が主人公だ！”
ケロロフェイク	资源800点、ケロロ小队入队证×2、灯鱼龙のヒレ×2、钓りカエル×5	获得ケロロフェイク	下载任务“ケロロ军曹·侦察任务”
食材相关			
委托名	要求	效果	出现条件
最高の钓竿を求めて！	资源500点、灯鱼龙のヒゲ×1、棒状の骨×10、钓りカエル×3	鱼介食材等级上升	完成村★4紧急任务“灯鱼龙·チャナガブル！”
极上のミルクをしぼれ！	资源500点、ツタの叶×10、荣养剂グレ-ト×10、アルビノエキス×2	乳制品食材等级上升	完成村★5紧急任务“海龙ラギアクルスに挑め！”
新世代のパン酵母	资源800点、キノコの倍々菌×5、垂皮龙の上皮×5、大水袋×2	谷物食材等级上升	完成村★6任务“紫毒に染まる溪流”
其他			
委托名	要求	效果	出现条件
キャンプを修理！	资源30点	剧情委托	将一个生肉交给村长儿子
武具加工のお勉强	铁矿石×1	剧情委托	完成委托“キャンプを修理！”
一世一代の胜负	资源1500点、毒怪龙の皮×2、火龙の翼爪×2、マカライト矿石×8	剧情委托	完成村★5任务“空の，入手古代のお面王者リオレウス！”和“冰牙龙·ベリオロス！”
击龙船を作れ！	资源2000点、雌火龙の坚壳×2、土沙龙の坚甲×2、カブレライト矿石×10	剧情委托	村★7任务“大砂漠の宴！！”出现完成村★7紧急任务“ガノトトス袭来！”

10.莫加森林（モガの森）

其实也就是孤岛，不过这里和接任务进行的地图有点不一样，玩家在杀死指定的怪物或猎物后可以获得资源点数作为奖励，之后在村长儿子处报告还可获得该类怪物或猎物对应的特产品作为奖励。森林中出现的怪物是随机的，打倒后奖励的资源点也不一样，规律自然是越强大的怪物资源点越多，得到的特产品也越好，而如果想要获得稀有的特产品，除了要打倒强大的怪物外，多多使用陷阱捕捉也可以提高获得稀有特产品的几率。除此以外，调查森林中某些闪光的地方也能获得某些特殊的特产品，同样能够用于交易。

莫加森林中不存在任务报酬的概念，玩家随时可以选择菜单中的“村に戻る”回到村庄，不会有任何惩罚，挖到的素材也可以全数带走。森林中不存在死亡次数的限制，玩家就算被打倒也只会被送回营地。

11.联络船

位于莫加村最左边剑喵丸是负责驾驶来往于莫加村和坦吉亚港的联络船，玩家和剑喵丸交谈便可以前往线下港口或线上港口，前去挑战集会所处的任务，当然也可以选择探访的朋友的港口来和其他玩家们联机。

オフライン	进入线下港口
オンライン	进入线上港口
友达の港を探す	搜索朋友的港口

12.奇面族

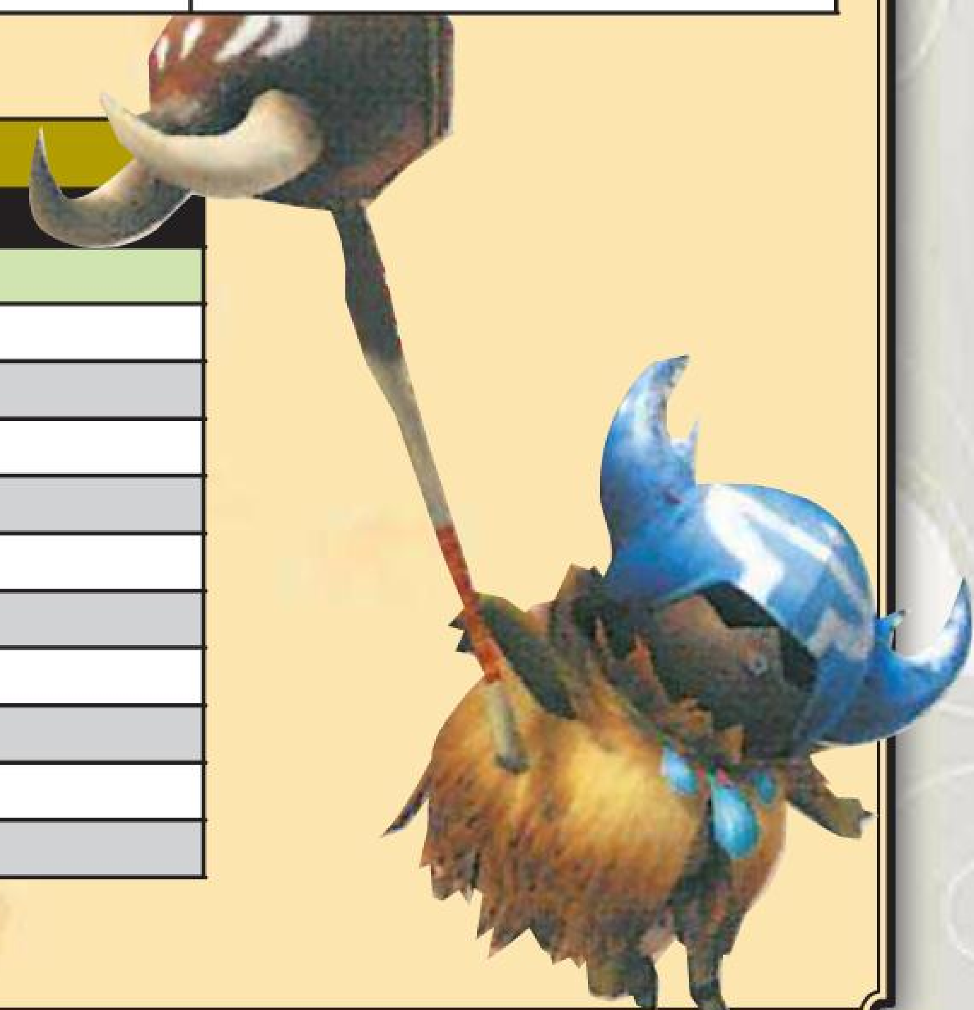
随着游戏的进行，会收得茶茶和卡洋巴两位奇面族同伴，玩家可带着他们一同去狩猎，而他们则会以各种行动来支援玩家。奇面族最大的特点就是能更换不同的面具来使用各种特殊能力，如帮助玩家显示怪物的位置、解除属性异常状态、磨刀、烤肉等等，有些是自动发动的，有些则需要玩家发出对应的信号才能发动。另外他们还能通过跳舞来辅助玩家，舞蹈的作用类似狩猎笛的演奏效果，不过某些效果是舞蹈特有的。

面具效果及入手方法

名称	能力	取得条件
ドングリのお面	—	茶茶初期装备
ランプのお面	发出信号后点灯，点灯照亮周围，相当于火把的效果	完成委托“ランプのお面”
古代のお面	水中发出信号后冒出氧气，可用来回复猎人的氧气槽	完成委托“古代のお面”后去农场洞窟深处入手
マカ壶のお面	将道具交给奇面族后经过一定时间会变成别的道具	农田的等级最高后和农场长对话
肉焼き器のお面	L键的快捷道具栏追加用面具烤肉选项，将生肉交给奇面族后会自动烤肉	完成委托“肉焼きのお面”
ふさふさのお面	水中发出信号发动千里眼效果	完成委托“ふさふさのお面”
アイル-フェイク	攻击方法全部变为爆弹，发出信号后拿出大爆弹就地引爆	完成村★5紧急任务“モガの村を救え！”后通过希少交易品交易获得
カニ爪のお面	—	卡洋巴初期装备
メラル-フェイク	攻击时一定几率获得怪物素材	完成委托“メラル-フェイク”
くつくさのお面	发出信号后投掷こやし玉	希少交易品
砥石のお面	L键的快捷道具栏追加用面具磨刀选项	希少交易品
落とし穴のお面	发出信号后设置落とし穴	完成委托“落とし穴のお面”
ウチケシのお面	发出信号后发动ウチケシ效果	完成委托“ウチケシのお面”
れうすのお面	发出信号后发动音爆弹效果	完成委托“れうすのお面”
ガ-グァフェイク	撤退时落下道具	完成委托“ガ-グァフェイク”
最高のお面	防御一切攻击	完成村★9紧急任务“双界の霸者”
ダルマのお面	L键的快捷道具栏追加使用面具发动的モドリ玉	希少交易品
大炮のお面	发出信号后变为大炮，将另外一位奇面族当成炮弹射出	完成委托“大炮のお面”
海贼Jのお面	当猎人的HP在一定以下时，佩戴此面具的奇面族攻击力上升，并向怪物发动猛攻	完成委托“海贼Jのお面”
ケロロフェイク	L键的快捷道具栏追加把奇面族当成钓りカエル使用的效果，猎人设置陷阱后会自动在陷阱上吸引怪物	完成委托“ケロロフェイク”

舞蹈组合及作用

舞蹈组合	
组合	发动效果
ノリノリ+イケイケ	1·2·4·7
ノリノリ+マカマカ	1·7·12·13
ノリノリ+ドンドン	1·4·10·11
ノリノリ+ギンギン	1·2·15·16
イケイケ+マカマカ	2·6·7·8
イケイケ+ドンドン	2·3·4·9
イケイケ+ギンギン	2·4·15·8
マカマカ+ドンドン	4·5·7·14
マカマカ+ギンギン	4·7·15·18
ドンドン+ギンギン	4·3·15·17



效果		
编号	舞蹈效果名	作用
1	挑发	吸引怪物的攻击
2	攻击力アップ【小】	一定时间内攻击力小幅上升
3	攻击力アップ【大】	一定时间内攻击力大幅上升
4	防御力アップ【小】	一定时间内防御力小幅上升
5	防御力アップ【大】	一定时间内防御力大幅上升
6	解毒	解毒效果
7	回复【小】	HP少量回复
8	回复【大】	HP大量回复
9	クーラー&ホット	发动クーラードリンク和ホットドリンク的效果
10	风压・水流无效	一定时间内风压【小】和水流【小】无效
11	强走	一定时间内猎人获得强走效果
12	闪光	闪光弹效果
13	音爆弹	音爆弹效果
14	属性耐性アップ	一定时间内猎人全属性耐性上升
15	自然回复力アップ	一定时间内HP槽的红色部分回复速度增加
16	听觉保护	一定时间内咆哮【小】无效
17	アイテム使用强化	一定时间内特定道具的效果时间延长
18	属性攻击アップ	一定时间内属性各属性攻击的属性值上升

特技效果及入手方法		
特技名称	说明	入手方法
火属性の印	攻击附加火属性，攻击力下降	初期拥有
水属性の印	攻击附加水属性，攻击力下降	初期拥有
冰属性の印	攻击附加冰属性，攻击力下降	初期拥有
雷属性の印	攻击附加雷属性，攻击力下降	初期拥有
龙属性の印	攻击附加龙属性，攻击力下降	雌火龙狩猎以及大海龙讨伐后
属性强化の印	属性攻击强化	海龙或炎戈龙狩猎后，或等级到达24
毒攻击の印	攻击附加毒属性，攻击力下降	毒怪龙狩猎后，或等级到达20
麻痹攻击の印	攻击附加麻痹属性，攻击力下降	灯鱼龙狩猎后，或等级到达12
睡眠攻击の印	攻击附加睡眠属性，攻击力下降	眠狗龙狩猎后，或等级到达14
状态异常强化の印	异常属性攻击强化	雄火龙狩猎后，或等级到达26
气绝攻击の印	攻击怪物头部时累积气绝值	土沙龙狩猎后，或等级到达10
会心攻击の印	接近攻击变得会出会心一击	眠狗龙或土沙龙狩猎后，或等级到达2
攻击力强化の印	攻击力1.2倍	土沙龙或冰牙龙狩猎后，或等级到达8
防御力强化の印	防御力1.2倍	水兽或爆锤龙狩猎后，或等级到达6
ガード强化の印	防御几率和性能上升	爆锤龙狩猎后，或等级到达29
シビレ罠の印	同区域有大型怪物时一定几率设置シビレ罠（一个任务限一次）	炎戈龙狩猎后，或等级到达30
移动速度强化の印	移动速度上升	冰牙龙狩猎后，或等级到达27
高速回复の印	力尽后的回复时间缩短	大海龙讨伐后
采取封じの印	不会进行采集行动，攻击力、防御力和耐力1.2倍	稀少交易
采取强化の印	采集频度上升	稀少交易
七转び八起きの印	力尽复活后攻击力上升（最大7次）	稀少交易
背水の阵の印	攻击力、防御力和耐力1.5倍，但力尽后不会复活	稀少交易
怒りの印	容易发怒，攻击频率提升	角龙狩猎后，或等级到达28
耳栓の印	不会受怪物的咆哮影响	毒怪龙、雄火龙、雌火龙、角龙任意一个狩猎后，或等级到达18
风压水流无效の印	不会受到风压和水流影响	彩鸟、雌火龙、雄火龙、水兽、灯鱼龙、海龙任意一个狩猎后，或等级到达4
毒无效の印	不会中毒	毒怪龙狩猎后，或等级到达22
爆弹强化の印	アイルーフェイク的爆弹攻击威力增加	等级到达35
远距离炮强化の印	奇面族的大炮和バリスタ弹攻击力上升	峰山龙讨伐后，或等级到达40
きずなの印	另一个奇面族力尽后，攻击力和防御力上升	茶茶再次加入时入手
爆破属性の印	攻击附加爆破属性，攻击力下降	碎龙狩猎后，或等级到达35

单机简单流程

把生肉交给莫加森林营地处的村长儿子。
Check Point：生肉通过击倒并剥取食草龙获得。
↓
完成委托“キャンプを修理”
依赖内容：资源点数30点
↓
完成委托“武具加工のお勉强”
依赖内容：铁矿石×1
↓
讨伐莫加森林海洋里的翻车鱼
↓
完成1星关键任务“孤岛のキノコ集め”
任务内容：交纳3个特产キノコ
Check Point：特产キノコ可在蘑菇形状的采集点获得。
↓
完成1星关键任务“美味なるキモを求めて”
任务内容：交纳3个モンスターのキモ×3
Check Point：モンスターのキモ通过击倒并剥取海里的食草龙类获得。
↓
完成1星关键任务“ジャギイノスの群れを狩れ”
任务内容：讨伐5头ジャギイノス
Check Point：目标是雌性小狗龙，体型较大那种。
↓
完成紧急任务“水生兽ルドロスを狩れ！”
任务内容：讨伐6头ルドロス
Check Point：水生兽主要在水边和水里栖息。
↓
完成2星关键任务“砂原のならず者の长”
任务内容：讨伐1头狗龙王
↓
完成2星关键任务“アオアシラを生け捕れ！”
任务内容：捕获1头青熊兽
Check Point：将青熊兽打到瘸腿后放置陷阱，待其中了就投掷捕获用麻醉玉。
↓
完成紧急任务“奇面族を救出せよ！”
任务内容：救出奇面族
Check Point：将奇面族所在区域的怪物全部打倒。
↓
完成3星关键任务“彩鸟・クルペッコの狩猎！”
任务内容：讨伐1头彩鸟
↓
完成3星关键任务“ロアルドロスを狩猎せよ！”
任务内容：讨伐1头水兽
↓
完成3星关键任务“土沙龙・ボルボロス！”
任务内容：讨伐1头土沙龙
↓
完成紧急任务“灯鱼龙・チャナガブル！”
任务内容：讨伐1头灯鱼龙
↓
完成4星任务中“土沙龙と群れ长の狩猎！”、“雪のちウルクスス”、“群れを统べるドスバギィ！”、“青き集团、バギィ讨伐！”、“极寒の地の采掘依赖”的任意两个。
“土沙龙と群れ长の狩猎！”任务内容：讨伐1头土沙龙和1头狗龙王
“雪のちウルクスス”任务内容：讨伐1头白兔兽
“群れを统べるドスバギィ！”任务内容：讨伐1头眠狗龙王
“青き集团、バギィ讨伐！”任务内容：讨伐20头小眠狗龙
↓
完成紧急任务“海龙ラギアクルスに挑め！”
任务内容：击退海龙
↓
完成4星关键任务“女王・リオレイアの狩猎”
任务内容：讨伐1头雌火龙
↓
完成紧急任务“ラギアクルスを仕留めろ！”
任务内容：讨伐1头海龙
↓
完成5星任务中“大海の王、捕获大作战！”、“最も危险な运び依赖”的任意一个
“大海の王、捕获大作战！”任务内容：捕获1头海龙
“最も危险な运び依赖”任务内容：交纳2个火药岩
Check Point：火药岩在火山10区石头采集点处获得。
↓
完成紧急任务“迷子の奇面族”
任务内容：讨伐1头尾槌龙
↓
完成5星任务中“赤甲兽ラングロトラ现る！”、“砂上のテーブルマナー”的任意一个
“赤甲兽ラングロトラ现る！”任务内容：讨伐1头赤甲兽
“砂上のテーブルマナー”任务内容：讨伐1头潜口龙
↓
完成委托“古代のお面”
依赖内容：资源点数500点、海龙の鳞×2、古代鲛の皮×1、シーブライト矿石×4
Check Point：古代鲛の皮通过用渔获モリ击倒海里的鲨鱼并剥取获得，シーブライト矿石在水没林水中的矿点采到。
↓
去农场的山洞中入手古代のお面。
↓
完成5星任务“空の王者リオレウス！”和“冰牙龙・ベリオロス！”
“空の王者リオレウス！”任务内容：讨伐1头雄火龙
“冰牙龙・ベリオロス！”任务内容：讨伐1头冰牙龙
↓
完成委托“一世一代の胜负”
依赖内容：资源点数1500点、毒怪龙の皮×2、火龙の翼爪×2、マカライト矿石×8
↓
和村长以及看板娘对话。
↓
完成5星任务“胁威！火山の铁槌！”
任务内容：讨伐1头爆锤龙
↓
完成紧急任务“もがの村を救え”
任务内容：击退大海龙
↓
完成紧急任务“紫毒に染まる溪流”
任务内容：讨伐1头紫水兽
↓
完成6星关键任务“水没林に咲く”、“溪流に舞う樱の女王”、“ジャギィノスの群れを狩れ”
“水没林に咲く”任务内容：讨伐1头红彩鸟
“溪流に舞う樱の女王”任务内容：讨伐1头樱火龙

“ジャギィノスの群れを狩れ”任务内容：讨伐10头ジャギィノス

↓

完成紧急任务“ガノトトス袭来！”

任务内容：讨伐1头水龙

↓

完成委托“击龙船を作れ！”

依赖内容：资源点数2000点、雌火龙の坚壳×2、土沙龙の坚壳×2、カブレライト矿石×10

↓

完成7星任务“大沙漠の宴”

任务内容：讨伐或击退1头峰山龙

↓

完成7星关键任务“落石注意！？”、“雪原のスノ–ダンパ–”、“ドクタ–の猛毒毒研究”

“落石注意！？”任务内容：讨伐2头赤甲兽

“雪原のスノ–ダンパ–”任务内容：讨伐1头冰碎龙

“ドクタ–の猛毒毒研究”任务内容：讨伐1头毒怪龙和1头电怪龙

↓

完成紧急任务“最高のお面を取り戻せ！”

任务内容：讨伐1头雄火龙

↓

完成8星关键任务“大海の王・ラギアクルス！”、“火の海に栖む龙！”、“动くこと、山の如し！”、“爆碎！ブラキディオス！”

“大海の王・ラギアクルス！”任务内容：讨伐1头海龙

“火の海に栖む龙！”任务内容：讨伐1头炎戈龙

“动くこと、山の如し！”任务内容：讨伐1头尾槌龙

“爆碎！ブラキディオス！”任务内容：讨伐1头碎龙

↓

完成紧急任务“月下雷鸣”

任务内容：讨伐1头雷狼龙

↓

完成9星关键任务“砂原で发生、风牙龙卷”、“漆黑の影”

“砂原で发生、风牙龙卷”任务内容：讨伐1头风牙龙

“漆黑の影”任务内容：讨伐1头迅龙

↓

完成紧急任务“双界の霸者”

任务内容：讨伐1头白海龙

↓

完成9星关键任务“天と地の领域！”、“黑き怒りは夜阴を照らす”、“仄暗い火口の中から”、“冰の楔”

“天と地の领域！”任务内容：讨伐1头雄火龙和1头雌火龙

“黑き怒りは夜阴を照らす”任务内容：讨伐1头黑角龙

“仄暗い火口の中から”任务内容：讨伐1头钢锤龙

“冰の楔”任务内容：讨伐1头冻戈龙

↓

完成紧急任务“イビルジョ–の狩猎”

任务内容：讨伐1头恐暴龙

↓

完成所有任务

↓

完成紧急任务“英雄の证明”

任务内容：讨伐1头白海龙、1头碎龙和1头苍火龙

Check Point：先击倒单独的白海龙，之后碎龙和苍火龙一起出现。

↓

完成紧急任务“煌黑龙アルバトリオン”

任务内容：讨伐1头煌黑龙

坦吉亚港详解

和莫加村联络船处的剑猫丸对话可以来到坦吉亚（タンジア港），这里相当于以前作品中的集会所，玩家可以挑战难度比上位更高的G级任务。当然，港口最重要的还是多人联机功能，当玩家进入线上港口时，就能与别的玩家相遇，并一同进行任务。港口还有一个特点是功能十分完善，基本莫加村有的功能这里都能使用，所以下面只针对港口独有的设施或功能进行讲解。

设施作用

港口区域



剑猫丸（剑ニャン丸）

来到港口后剑猫丸处的选项也会发生变化，除了在港口和莫加村之间移动的选项外，还多了“农场に联络する”、“渔港に联络する”两项，分别是在港口远程管理莫加村的农场和狩猎船两个设施，这样就每次在港口做完任务后就不用跑回莫加村那么麻烦了。

邮递员（邮便屋さん）

港口的独有功能，和穿红色衣服的邮递员艾鲁对话可以对邂逅通信设定以及查看工会卡片箱，本作的邂逅通信是擦到别的玩家时会自动交换工会卡片。

ギルドカ–ドBOX	工会卡片箱。通过邂逅通信收到的工会卡片都保存在这里
すれちがい通信	邂逅设定。是否开启邂逅通信功能

酒场区域



任务受付娘

在这里可以领取港口的任务，和莫加村任务的区别在于多了G级任务，不过也是需要先完成下位和上位的关键任务后，G级的任务才会开启，关键任务可参考下表。

关键任务

Lv	任务名
下位	
★1	彩鸟・クルペッコの狩猎！
	土沙龙・ボルボロス！
	女王・リオレイアの狩猎
	灯鱼龙・チャナガブル！
★2	大海の王・ラギアクルス！（紧急）
	砂原の角龙を狩れ！
	砂上のテ–ブルマナ–
	暗暗にうごめく猛毒！
	火の海に栖む龙！
	空と陆の火龙を狩れ（紧急）
上位	
★3	ガノトトス袭来！
	泥沼の双生儿
	水没林に咲く
	水没林の紫の雾
★4	刚拳爆碎！ブラキディオス！（紧急）
	绳张りに进入するべからず
	冻れる大地の大狩猎
	火山より热く！ハンタ–魂
★5	双界の霸者（紧急）
	砂尘の牙、地壳の角
	恐暴龙の根城
	冰の楔
	大空を制す、苍天の王
G级	
★6	渊底の玉座（紧急）
	樱色の雌火龙
	翠色の奔流
	トリックスタ–を追え！
	热砂の狩竞
	砂上のテ–ブルマナ–
	热砂の巨斧、现る！
	土沙龙・ボルボロス！
	暗暗にうごめく猛毒！
	雪原のスノ–ダンパ–
	疾风と电击
★7	爆碎の连锁（紧急）
	砂原の角龙を狩れ！
	砂原で发生、风牙龙卷
	火山の热地带より
	暗中・迅速・太刀打ちの影
	狱狼龙
	大海の王・ラギアクルス！
	2头の海龙を狩猎せよ
	火の海に栖む龙
	イビルジョ–の狩猎
★8	黑焰盛んにして灾异未だ止まず（紧急）

斗技大会受付娘

港口酒场除了有任务的受付娘外，在柜台的右边还有一位斗技大会受付娘，在她这可以领取到斗技大会的任务。斗技大会和一般任务的区别在于玩家只能用指定的装备挑战，完成任务的时间会用来表示玩家的成绩，这些成绩都会记录到自己的工会卡片中。另外如果和别的玩家交换过工会卡片，还能在受付娘的ランキング选项中查看和其他玩家的比较排名。

任务板

线上模式当有一位玩家从柜台处领了任务后，该任务就会在任务板上张贴出来，其他玩家只要调查任务板就能参与进到该任务中，一个任务最大人数上限为4人。参与进别的玩家的任务后，还需到任务的出发口按A键进行准备，都准备好后再由领任务的玩家选择出发就能开始任务。

集会管理人

当在线上的酒场和别的猎人交换过卡片后，这样在线下的酒场就会遇到他们的“到访猎人”，到访猎人相当于其他玩家线下模式时的分身，玩家可以以花费金钱的方式委托他们去进行任务，当经过了2天后他们就会回来报告结果，根据结果的不同可以获得相应数量的素材报酬。和酒场的集会管理人对话可以对到访猎人的任务倾向进行设定，可更改的设定包括了任务（クエストの难度）、地图（フィ-ルド）和目标（タ-ゲット）三个。

任务基础知识

任务是“《MH》系列”的基本，无论是单机流程的推进还是素材的收集都离不开任务，下面将对任务的一些基础知识进行讲解，熟练掌握这些知识是成功完成任务的第一步。

任务种类

任务根据内容分为采集、讨伐、捕获、狩猎四种，每种任务的目的都是不一样的。采集为收集特定的素材，把指定的素材放入营地的纳品箱就能完成；讨伐为击倒特定的怪物，目标一般为小型怪物或无法捕获的大型怪物；捕获要求待怪物濒死时（瘸腿、回巢睡觉），用陷阱困住它后再投掷捕获用麻醉玉将其抓住，目标一般为大型怪物；而狩猎则为讨伐或捕获的综合，两种方式只要任意达成一种要就能完成任务。

收刀状态时操作

按键	功能
A	调查、采集素材、攀爬
B	取消，蹲下/站立
B+↑/↓	水中的升降（拔刀时同样）
X	出刀
Y	使用道具/收起武器（拔刀状态下）
L	视角调至正前方，长按开启便捷道具栏
R	结合滑杆为奔跑
START	开启/关闭菜单
SELECT	开启/关闭菜单
左滑杆	角色移动
十字键	调整视角

画面解说



1.HP槽：表示玩家的HP，受到伤害时减少，减为0则力尽，一般任务只要全部玩家合计力尽3次就算任务失败。
2.耐力槽：猎人的耐力槽，做出翻滚、加速跑等行动时会减少，不使用时自动回复，另外耐力的最大值会随着时间经过而降低。
3.任务时间：任务的剩余时间，未能在时间内完成任务也算任务失败。
4.氧气槽：只在水中起作用，表示猎人的剩余氧气量。
5.武器状态：一般近身武器为刀状图标的斩味，而弩炮则为子弹图案的弹药残余数。除此之外还有太刀的练气槽、斩击斧的斩击槽等，具体根据武器而异。
6.地图：当前任务的地图以及玩家的所在位置。
7.快捷道具栏：表示当前选择的道具，可按L键加A/Y键切换，Y键使用。

采集&剥取

任务的地图中更有着各种各样的采集点，靠近后会出现相应的图标，接着只要按下A键就能收集到素材。根据采集点的不同，可收集到素材也有所不同，大致可分为以下几种。另外对矿点和捕虫点进行采集时需要相应的道具，其中采矿需要铁镐（ピッケル类），捕虫则需要虫网（虫あみ类），钓鱼虽然无需道具也可进行，不过通过特定的钓饵（ダンゴ系）能提高钓到相应的鱼的成功率。

采集点	图标	可采集素材
一般采集点	问号	药草、蜂蜜、蘑菇类素材等
矿点	铁镐	矿石类素材
捕虫点	虫网	昆虫类素材
钓鱼点	钓竿	鱼类素材

剥取则是从怪物身上收集素材，当打倒了怪物后，可以在怪物的尸体上按A键收集素材。和采集不同，每只怪物的剥取次数都是固定，一般小型怪物的剥取次数较少，而大型怪物则相对较多，另外如果怪物有被破坏就会分离的部位，如雄火龙的尾巴、土沙龙的头壳等，在分离出来的部位上也能剥取到素材，通过这个方法可以增加获得的素材。

水中行动

水中行动和陆地上有一点不一样，因为从平面变为了空间，所以可以通过改变视角实或使用B+↑/↓来现纵向移动。还有在水中行动时是有氧气限制的，画面左边的氧气槽会逐渐减少，只有通过浮上水面、接近水中冒气泡的地方和使用酸素玉的方法来补给，否则氧气槽空了的话就会开始扣HP。另外从水中的鱼类身上是可以获得素材的，不过用普通攻击打会消失，只有用渔获モリ击倒才能留下尸体进行剥取。

营地

营地是下位任务开始时的初始地点（上位以后为随机出现在地图任一个区域），猎人会先在这里集合再出发前去讨伐怪物，而当任务中力尽的话也会被送回这里。营地的设施主要有支给品箱、纳品箱和床设施三个，各自的作用如下。

支给品箱

下位任务猎人可以从支给品箱中领取猎人工会提供的道具，主要包

括了地图、应急药、携带食料等。当任务进入上位以后，支给品箱中一开始只有地图和火把，而G级则什么都没有，不过随着时间的经过其他支给品会随机到达。

纳品箱

和支给品箱相反，纳品箱是用来放入道具的，采集任务中只要把指定的物品放入箱内就能成功。而放入精算类道具的话则会自动换算成金钱。

床

营地帐篷内的床可供猎人用来休息，效果为体力全回复与异常状态解除，当身上的回复道具用完后不妨多利用一下。

寻找讨伐目标

讨伐任务开始时首先要做的是寻找讨伐目标，根据任务的要求目标分为小型怪物和大型怪物两种，小型怪物分布在地图的特定区域，很容易找到，而大型则会在几个区域之前来回移动，如果运气不好可能要找上半天，所以当对大型怪物的活动区域不熟悉时，最好借助一下道具“千里眼の药”或技能“探知”，以提高效率。而当找到大型怪物后，则记得要用ペイントボール做上记号，这样当怪物换区也不会跟丢了。

狩猎环境

在任务信息界面有时可以看到“狩猎环境不安定”的图标，这表示任务中除了目标的怪物外，可能还有别的大型怪物存在，会出现在狩猎目标怪物时其他怪物乱入的情况。如果不想乱入的怪物捣乱，可以用こやし玉将它赶到别的区域，但如果连乱入怪物也一同讨伐，则可以在任务完成时获得额外的奖励。

猎人状态变化

猎人在狩猎过程中会出现各种状态变化，其中有正面也有负面，被附加了正面状态当然好，但如果中了负面状态如果不及时处理有可能会陷入危机，下面就来了解一下这些状态的作用。

能力变化

攻击力上升	斩味向上修正	耐暑
防御力上升	全耐性下降	耐寒
防御力下降	自然回复力上升	

异常状态

中毒：体力徐徐减少，经过一定时间或使用解毒药恢复。
吸血：被毒怪龙幼虫咬住导致体力会徐徐减少，需通过不断翻滚解除。
睡眠：进入睡眠状态，短时间无法行动，经过一定时间或受到攻击后恢复。
气绝：一定时间内无法行动，受到攻击后或连打按键恢复。
雪人/泥人：被雪或泥包住导致行动受限制，受到攻击或使用消散剂恢复。
臭气：不能使用食用类的道具，经过一定时间或使用消臭玉恢复。
木天蓼：容易成为白猫和黑猫的目标，经过一定时间后恢复。
麻痹：一定时间内无法行动，经过一定时间或受到吹飞攻击后恢复。
黏菌：被碎龙的黏菌附着，经过一定时间或受到强烈的攻击就会爆炸，需通过不断翻滚解除。

属性异常状态

	火属性异常状态：HP槽的红色部分徐徐减少，红色部分减完时则开始减绿色部分，需不断翻滚或使用ウチケシの实解除。
	水属性异常状态：耐力的回复速度变慢，使用ウチケシの实解除。
	冰属性异常状态：耐力的消耗速度变快，使用ウチケシの实解除。
	雷属性异常状态：受到怪物攻击容易陷入气绝状态，使用ウチケシの实解除。
	龙属性异常状态：武器的属性消失，使用ウチケシの实解除。

下屏界面使用指南

下屏方形的功能区域叫作拼图区，代表着每一项功能应用的图片则称为功能拼图。拼图区最多能够容纳六个短长方形的拼图，也就是玩家最多能够在拼图区设置六项功能，但实际上部分功能如地图和调整视角，为了不影响玩家使用，其体积有两个短长方形那么大，所以一般来说拼图区能偶容纳的功能拼图会是4～5个。下屏的常用功能有视角调整、锁定镜头、地图和发送地图信号，弩手和弓手玩家还可以把调合列表拼图也放上去，方便调合弹药，但实际上具体放哪些拼图还是取决于玩家自己的使用习惯。

平时按下START键，下屏就会出现功能区域的设定选项，第一项便是更改下屏功能的选项，第二项是保存当前下屏功能拼图组合或读取已经存过的组合，第三项则是调整下屏上栏的位置。选择第一项，玩家便可以进入到下屏功能区域DIY界面。

在界面中，左方会陈列出拼图的类型，按方向键上或下可以调整当前选中的类型，然后屏幕上方会出现相应的拼图，拉动拼图到拼图区，只要有足够的位置，拼图便可以放到区域中，供玩家使用。如果放置拼图的区域原本便有一块功能拼图，系统会询问玩家是否覆盖原有拼图。拼图的形状大小不一，玩家可以在拼图区域里调整拼图的位置，如果两个拼图的形状一致，可以直接互换，一个拼图可以和一个以上的拼图互换位置，只要双方的形状一致，所以方形的地图拼图可以和两个纵向排列的短长方形小拼图互换位置。但如果两个拼图形状不一致，那会有两种情况，移动的拼图如果比选定位置的拼图大，互换同样可以成立，但如果移动的拼图比选定位置的拼图小，选定位置的拼图就会被覆盖掉，这点也适用于两个面积相等但形状不一致的拼图，例如要横向占据两个短长方形位置的生命值显示大拼图和纵向占据两个短长方形位置的地图拼图只能互相覆盖，无法互换，除非拼图区上有足够的空间让两块拼图同时存在。

下屏拼图功能列表

名称	功能
カメラ操作【小】	调整视角
カメラ操作【大】	调整视角
マイステ−タス【小】	显示生命值、耐力值与酸素值
マイステ−タス【大】	显示生命值、耐力值与酸素值
マツプ	地图
弹・ビン选择	显示选择的弹药或瓶
アクション	让角色做出各种动作
特殊攻击	纳刀状态下为脚踢，出刀状态下为武器特殊攻击
タ−ゲットカメラ	选择/解除对怪物的锁定
仲间ステ−タス	显示同伴的信息
アイテム选择【小】	显示便携道具界面
アイテム选择【大】	显示便携道具界面
アイテムポ−チ	快速打开道具包
リストから调合	快速打开调合列表
サイン	发信号，可让茶茶和卡洋巴发动面具效果

画面右方的垃圾篓是用来放不需要的拼图的，玩家可以将暂时不需要的拼图丢进里头，又或者在调整拼图区的空间时暂时把没地方放的拼图丢在里头，等到挪腾出空间后，再按下垃圾篓中的回收符号，重新把拼图拿出来放置。

最后要提醒玩家的是，许多功能拼图的作用并不仅仅限于显示某项数据，玩家在实际使用中还可以点开某个功能拼图，扩展其功能，例如显示生命值的拼图可以在点击后扩大，占据整个下屏，上方不但有玩家的生命值槽和耐力值槽，还可以看到队友的生命值、任务达成情况、目前已经猫车了几次、报酬金额和任务剩余的时间。不需要这些功能时，再按一下屏幕便可以让拼图缩回到原来的大小，非常方便。

武器详解

分类

武器根据攻击距离分为近战和远程两种，近战包括了片手剑、双剑、大剑、太刀、大锤、狩猎笛、长枪、铳枪、斩击斧，使用这些武器的猎人被称为剑士。远程武器为轻弩、重弩和弓，使用它们的猎人为射手。两种类型除了使用的防具不同外，在狩猎时也有着截然不同的风格。

斩味

斩味也就是锋利度，是近战武器的一项重要参数，战斗时斩味以刀形状的图标在耐力槽下方的表示，斩味的高低以颜色划分，从低到高为红、橙、黄、绿、蓝、白、紫，斩味越高对攻击力的修正也越高，并且攻击怪物坚硬的部分时也不容易弹刀，斩味会随着攻击慢慢下降，需要用砥石来回复。

攻击系统

攻击系统分为切断、打击和弹三种，不同的攻击系统对怪物有着不同的效果，以部位破坏为例，切断系统能砍断怪物的尾巴，而像土沙龙头部这种坚硬的部位，则需要打击系统的武器来破坏，并且打击系统还能削减怪物耐力，对怪物的头部进行连续打击能使其晕眩。一般攻击系统以武器的攻击方式划分，如刀剑为切断，钝器为打击，远程武器为弹，不过大部分武器都不止一种攻击系统。

属性攻击&异常状态

部分近战武器和弓除了基础攻击力外还带有属性，属性分为火、水、雷、冰、龙五种，在攻击时能视怪物的弱点属性给予附加伤害，而轻弩和重弩的属性攻击则用各种属性弹实现。异常状态则有毒、麻痹和睡眠三种，近战武器和前面说的属性一样，异常状态属性都是附加在武器上的，攻击时就有一定几率发动，当怪物累积了一定的异常状态属性值后就会陷入该状态，而弓和弩的异常状态攻击则分别用各种异常状态瓶和子弹来实现。

本作在原有的一般属性和异常属性基础上，新增了爆破属性，由碎龙系武器所独有。这个属性比较特别，虽然和异常属性一样是有一定几率发动的，不过累积满了后并不会让怪物陷入异常状态，而是像一般属性那样直接给予伤害，爆破属性的伤害值非常高，对部位破坏有着非常好的效果。爆破属性的累积程度可以通过武器打在怪物身上的效果来判断，效果会按照绿色→黄色→红色的顺序变化，最后累积满了就会爆炸。

超级装甲状态

也就是俗称的“刚体”，某些招式可以无视风压和部分小伤害产生的硬直。超级装甲状态的好处在于攻击不会被怪物的某些招式打断，继续完成攻击动作。但要注意的是，状态中受到伤害体力还是会减少的，所以不能过分依赖。

超级装甲状态招式

武器	招式	说明
大剑	所有招式	除了踢以外的招式
太刀	所有招式	攻击中都具备超级装甲状态
片手剑	跳斩（拔刀斩）	动作开始后的2秒都具备超级装甲状态
双刀	鬼人化中、踏步横斩	踏步横斩动作开始后的2秒都具备超级装甲状态
大锤	蓄力攻击、旋转攻击	蓄力攻击1～3的攻击动作中，旋转攻击1～3的攻击动作中
狩猎笛	所有招式、演奏	攻击和演奏中都具备超级装甲状态
长枪	突进、反击刺、横挥	突进直到终结刺结束的时间内都具备超级装甲状态
铳枪	移动突刺（拔枪突刺）、捞击、叩击、龙击炮、蓄力炮击	龙击炮从准备到结束的时间内都具备超级装甲状态
斩击斧	所有招式	攻击中都具备超级装甲状态
弩炮	无	没有具备超级装甲状态的招式
弓	无	没有具备超级装甲状态的招式

大剑

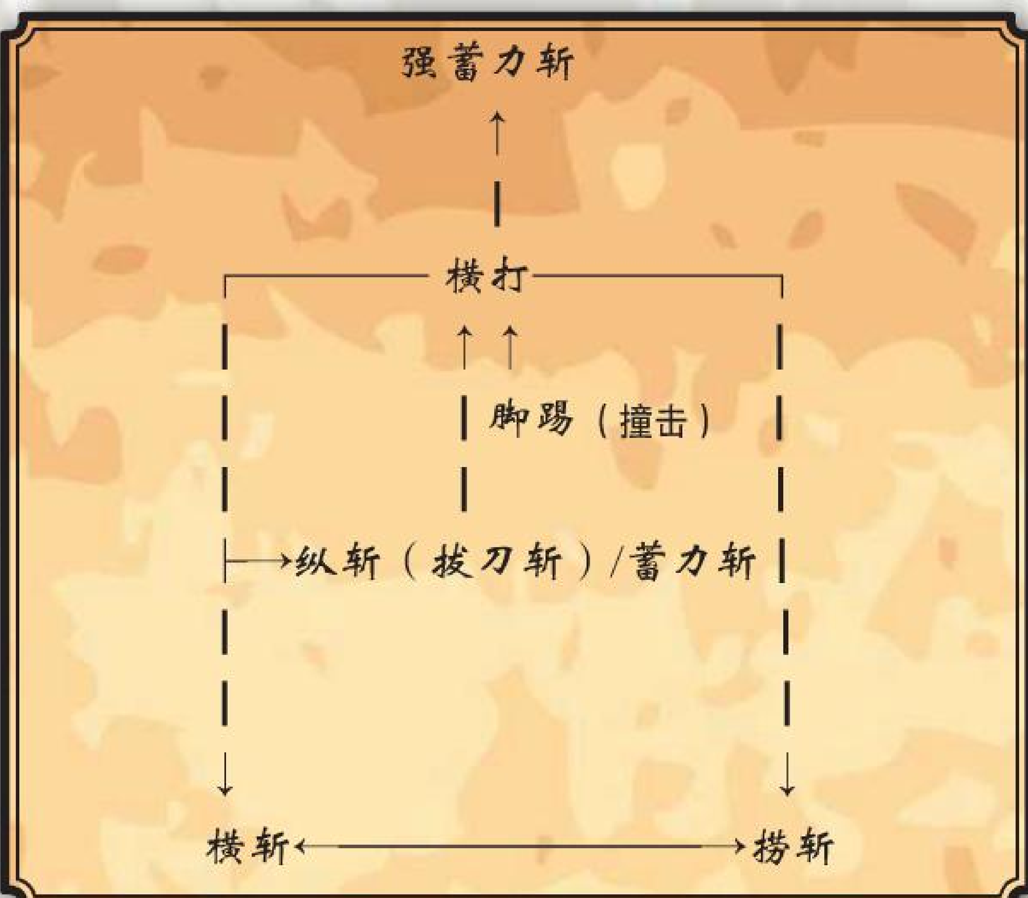


简单实用是大剑的特点，虽然攻击招式不多，但攻击范围和攻击力都非常令人满意，惟一的不足是拔刀状态中不能跑动，所以狩猎时要贯彻以“一击脱离”为中心的打法，简单来说就是平时以收刀状态和怪物周旋，等怪物出现空隙时再一口气接近给予重创。大剑最大的特征是可以使用威力巨大的蓄力斩，和《MH3》一样，威力最大的蓄力斩使用的时机要通过红光来判断，并不能按着按键蓄到头，成功的话可以听到音效。另外大剑可以使用剑身进行防御，虽然防御性能不如长枪和铳枪，且还会造成斩味下降，但一般拿来应急还是足够的。

操作

招式	系统	按键
纵斩（拔刀斩）	切断	X（收刀状态移动中X）
蓄力斩	切断	纵斩（拔刀斩）时按着X不放一段时间后松开
横打	打击	纵斩、蓄力斩和脚踢后X
强蓄力斩	切断	横打后滑杆+X
横斩	切断	A
捞斩	切断	A+X
脚踢（水中为撞击）	—	下屏特殊攻击键/防御中X
回避	—	B
防御	—	R
收刀状态时防御	—	收刀状态R+A+X

派生



大剑升级表

アイアンソード系
アイアンソ-ド（攻336）
└アイアンソ-ド改（攻384）
└バスタ-ソ-ド（攻432）
├バスタ-ソ-ド改（攻528）
│└バスタ-ブレイド（攻624）
│　├ブレイズブレイド（攻672，防12）
│　│├ブレイズブレイド改（攻768，防16）
│　││├アッパ-ブレイズ（攻1056）
│　│││└マスタ-ブレイズ（攻1200）
│　││└クロ-ムレイザ-（攻1008）
│　││　└クロ-ムデスレイザ-（攻1152）
│　│└ブラスウォル（攻912，防20）
│　│　├グレンウォル（攻1104，防25）
│　│　│└クラッグクリフ（攻1296，防31）
│　│　│　└断崖剑ゴアライズ（攻1440，防35）
│　│　└ヒドゥンブレイズ（攻864）
│　│　　└暗夜剑【宵暗】（攻1008）
│　│　　　└无明大剑【苦谛】（攻1104）
│　└41式对飞龙大剑（攻672，水200，防5）
│　　└レマルゴルダ-ト（攻768，水280，防10）
│　　　└レマルゴルゴ-ン（攻1056，水400，防15）
└荒くれの大剑（攻528）
├族长の大剑（攻576）
│├族长の大剑【我王】（攻912）
│└ラギアブレイド（攻624，雷80）
│　└ラギアブレイド改（攻720，雷130）
│　　└ハイラギアブレイド（攻768，雷170）
│　　　├雷剑ラギアクルス（攻864，雷210）
│　　　│└雷迅剑ラギアクルス（攻960，雷250）
│　　　│　└ネオラギアブレイド（攻1104，雷310）
│　　　│　　└雷皎剑ラギアクルス（攻1248，雷400）
│　　　└王大剑フウライ（攻768，雷250）
│　　　　└王牙大剑【黑雷】（攻864，雷300）
│　　　　　└真・王牙大剑【一天】（攻960，雷400）
│　　　　　├ガオウ・ガルバルク（攻1008，雷570）
│　　　　　│└冥雷の大剑（攻1104，雷630）
│　　　　　│　└冥大　エンファルクス（攻1152，雷700）
│　　　　　└狱大剑リュウカク（攻1104，龙400）

│ └狼牙大剑【辺狱】（攻1248，龙480）
└ドラグロソード（攻576）
└ドラグロブレイド（攻672）
├ボルボブレッシャー（攻816）
│└アウロラルブレイド（攻960，冰350）
│ └ノ－ザンライト（攻1056，冰450）
│ └ノ－ザンクロス（攻1152，冰520）
└ヴァイキングホーン（攻768，水250）
└海王剑アンカリウス（攻1008，水450）
└海帝剑エクスカリウス（攻1152，水580）
ボーンブレイド系
ボ－ンブレイド（攻384）
└ボ－ンブレイド改（攻432）
├アギト（攻528）
│└オオアギト（攻576）
│ ├レッドウィング（攻720，火160）
│ │├炎剑リオレウス（攻768，火220）
│ ││└焰剑リオレウス（攻864，火280）
│ ││ └ブル－ウイング（攻1008，火340）
│ ││ └煌剑リオレウス（攻1104，火400）
│ ││ └辉剑リオレウス（攻1248，火520）
│ │└ディオスブレイド（攻912，爆破200）
│ │ └ディオスブレイド改（攻1008，爆破250）
│ │ └爆碎の大剑（攻1152，爆破400）
│ │ └破岩大剑ディオホコリ（攻1248，爆破480）
│ ├ヴァルキリ－ブレイド（攻672，毒100）
│ │├ジ－クリンデ（攻720，毒120）
│ ││└ハイジ－クリンデ（攻768，毒160）
│ ││ └ティタルニア（攻864，毒200）
│ ││ └ブラッシュデイム（攻960，毒240）
│ ││ └ア－ルヴリ－ド（攻1056，毒300）
│ ││ └ブリュンヒルデ（攻1200，毒380）
│ │└ジ－クムント（攻768）
│ │ ├ハイジ－クムント（攻864）
│ │ │└レッドノ－ト（攻1152）
│ │ └オベリオン（攻1008，龙100）
│ │ └ペイルカイザ－（攻1200，龙320）
│ ├ゴ－レムブレイド（攻720）

│ │└刚剑タ－ロス（攻864）
│ │ └刚断剑タルタロス（攻1344）
│ └リュウノアギト（攻720，防10）
│ └クオ－ラルホ－ン（攻864，防12）
│ └クオ－ラルホ－ン改（攻960，防15）
│ └ダブルブロスソ－ド（攻1152，防18）
│ └角龙剑タ－リアラ－ト（攻1392，防21）
│ └角王剑ア－ティラ－ト（攻1488，防24）
└ドロスボ－ンソ－ド（攻528）
└カタラクトソ－ド（攻624，水100）
└カタラクトブレイド（攻672，水130）
├アイシクルファング（攻768，冰170）
│└アイシクルファング改（攻912，冰210）
│ ├グラシュバリエ（攻1152，冰250）
│ └ゲイルスパイン（攻960）
│ └暴砂剑シムンシアル（攻1104）
│ └暴风砂剑シムンサ－ル（攻1152）
└フィンブレイド（攻816，水240）
└水剑ガノトトス（攻864，水300）
├水刃剑ガノトトス（攻1248，水450）
└苍剑ガノトトス（攻912，睡眠300）
└苍刃剑ガノトトス（攻960，睡眠380）
アメジストブレイド系
アメジストブレイド（攻960，毒440）
└苦毒大剑アメジスト（攻1104，毒580）
ヴォルガベル系
ヴォルガベル（攻624）
└ヴォルガベル改（攻672）
└ヴォルガッシュ（攻768）
└ヴォルガンツア－（攻816）
└ヴォルガヴァ－チ（攻1008）
└ヴォルガンヒッツェ（攻1152）
レイトウマグロ系
レイトウマグロ（攻672，冰380）
└レイトウ本マグロ（攻816，冰580）
└瞬间レイトウ本マグロ（攻912，冰730）

リュウノコシカケ系
リュウノコシカケ（攻576，毒400）
└毒断マッシュロ－グ（攻720，毒600）
└大毒断マッシュロ－ド（攻912，毒990）
煌黑の大剑系
煌黑の大剑（攻864，龙300）
└煌黑大剑アルレボ（攻1056，龙450）
└神灭大剑アル・レボア（攻1200，龙580）
ベルセルクソ－ド系
ベルセルクソ－ド（攻1152）
└アングイッシュ（攻1248）
└ネロ＝アングイッシュ（攻1392）
エクリプスブレイズ系
エクリプスブレイズ（攻1056，毒220）
└七星大剑【巨门】（攻1152，毒280）
インフェルノブレイド系
インフェルノブレイド（攻1008，火600）
└死神モ灭スル热キ剑（攻1056，火720）
さびた块系
凄くさびた大剑（攻480）
└さびた大剑（攻480）
└エンシェントプレ－ト（攻720，龙220）
└エルダ－モニュメント（攻816，龙300）
└エタ－ナルグリフ（攻864，龙340）
太古の块系
凄く风化した大剑（攻480）
└风化した大剑（攻528）
└エピタフプレ－ト（攻960，龙550）
└エピタフイディオン（攻1152，龙700）
ホウマノツルギ系
ホウマノツルギ（攻672，防8，雷600）
└テンマノツルギ（攻1008，防10，雷780）
单独生产系
真・轰断剑（攻1008）
仁剑【侠客立ち】（攻1440）
キャプテンJブレイド （攻1104）

太刀



太刀拥有丰富的连携和华丽的招式，一登场就受到了很多猎人青睐，不过和其大众化的形象相反，由于需要用灵活的立回来弥补不能防御的缺点，以及还得考虑气刃大回旋斩的使用时机来维持练气槽，实际上对使用者的技术和意识有较高的要求。太刀最大的特征是其独有的练气槽系统，当用普通攻击命中怪物时就会增加，消耗气刃槽能使出高威力的气刃斩，如果用气刃斩的收尾专用招气刃大回旋斩命中怪物，可以使气刃槽的阶段得到提升，从而使攻击力得到补正，最多可提升3次，依次由白、黄、红表示。不过练气槽有时间限制，如果不在限定时间内继续使用气刃大回旋斩命中怪物的话练气槽阶段就会下降。

派生

通常派生

踏步纵斩（拔刀斩）→纵斩→突刺→上挑→袈裟斩/移动斩

气刃斩派生

踏步纵斩（拔刀斩）/纵斩/突刺/上挑→气刃斩1→突刺1→气刃斩2→上挑→气刃斩3→气刃大回旋斩

袈裟斩/移动斩

操作

招式	系统	按键
踏步纵斩（拔刀斩）	切断	X（收刀状态移动中X）
纵斩	切断	踏步纵斩后+X
突刺	切断	A/气刃斩1后X
上挑	切断	突刺后X/气刃斩2后X
袈裟斩	切断	A+X
左移动斩	切断	派生中←+A+X
右移动斩	切断	派生中→+A+X
气刃斩1	切断	R
气刃斩2	切断	气刃斩1后R
气刃斩3	切断	气刃斩2后R
气刃大回旋斩	切断	气刃斩3后R
收刀状态时气刃斩1	切断	收刀状态R+A+X
回避	—	B

大剑升级表

铁刀系
铁刀（攻264）
├铁刀【禊】（攻330）
│└铁刀【神乐】（攻363）
│ ├チェ－ンブレイド（攻396，雷100）
│ │├ランバラルム（攻528，雷120）
│ ││├刀锯【雷斩】（攻759，雷150）
│ ││└王刀ライキリ（攻627，雷150）
│ ││ └王牙刀【伏雷】（攻660，雷180）
│ ││ └真・王牙刀【天威】（攻759，雷230）
│ ││ ├冥雷の宝刀（攻792，雷260）
│ ││ │└冥刀エンクリシス（攻858，雷300）
│ ││ └狼牙刀【恶狱】（攻825，龙300）
│ │└冻刃（攻462，冰140）
│ │ └冻刃【冰华】（攻561，冰170）
│ │ ├六花垂冰丸（攻693，冰200）
│ │ │└冰刃【雪月花】（攻792，冰300）
│ │ └ヒドウンサ－ベル（攻594）
│ │ └ヒドウンサ－ベル改（攻627）
│ │ └夜刀【月影】（攻660）
│ │ ├ギリ－サ－ベル0（攻825）

│ │ └疾风刀【里月影】(攻858)
│ │ └エクリプスサーベル (攻693)
│ │ └七星刀【天权】(攻726)
│ └フロギイソード (攻396，毒200)
│ ├ポイズンヘケト (攻561，毒240)
│ │ └ポイズンディキラ (攻693，毒320)
│ └雷刀ジンライ (攻429，雷120)
│ ├雷刀ジンライ改 (攻495，雷140)
│ │ └神雷斩破刀 (攻627，雷160)
│ │ └天雷斩破刀 (攻726，雷180)
│ │ └天雷斩破刀・真打 (攻825，雷220)
│ └ガノスラッシャー (攻528，水170)
│ └ガノスラッシャー改 (攻594，水220)
│ └ヴェルデスラッシュ (攻693，水260)
│ └ヴェルデスラッシュ改 (攻759，水300)
│ └翠龙刀ヴェルガリオン (攻792，水360)
└青熊薙 (攻330)
├青熊薙改 (攻396)
│ └青熊长笔【留跳】(攻528)
│ └断牙太刀 (攻627，防8，龙50)
│ └断牙太刀【一太刀】(攻693，防12，龙60)
│ └刚旋断牙刀【一断】(攻858，防18，龙120)
└ドラウンボール (攻396，防6，水100)
└ボアバルディッシュ (攻462，防80，水140)
├ヴァッサーファロス (攻726，防120，水240)
└ドループグレイブ (攻561，毒280)
└デブリテイトグレイブ (攻660，毒320)
└アステニアグレイブ (攻759，毒450)
骨刀系
骨刀【犬牙】(攻297)
└骨刀【豺牙】(攻363)
└骨刀【狛牙】(攻396)
├骨刀アナンタ (攻429，麻痹120)
│ ├骨刀アナンタ改 (攻462，麻痹140)
│ │ └骨缚刀【カゲヌイ】(攻561，麻痹160)

│ │ ├魂缚棍【シラヌイ】(攻660，麻痹180)
│ │ │ └魂缚棍【アガタマ】(攻759，麻痹210)
│ │ └ディアパゾン (攻660，防15)
│ │ └ディアパゾン改 (攻726，防20)
│ │ └グレンフォーク (攻792，防23)
│ │ └グレンフォーク (攻858，防28)
│ │ └クロムバルツ (攻957，防28)
│ └飞龙刀【双火】(攻462，火120)
│ ├飞龙刀【双炎】(攻660，火200)
│ │ └飞龙刀【双红莲】(攻726，火280)
│ │ ├飞龙刀【银】(攻759，火300)
│ │ │ └飞龙刀【椿】(攻825，火320)
│ │ └飞龙刀【焰二重】(攻792，火100)
│ │ └飞龙刀【八重樱】(攻858，火120)
│ └山刈镰 (攻495)
│ └山刈大镰 (攻627)
│ └山薙ワイルドハイト (攻726)
│ └陆薙グランドフォール (攻825)
│ └大陆薙カタストロフ (攻924)
└ブラッドクロス (攻462，毒80)
├ブラッドクロス改 (攻528，毒100)
│ └毒刀カンタレラ (攻627，毒130)
│ ├ヴァンパイアエッジ (攻759，毒150)
│ │ └吸血剑カーミラ (攻792，毒240)
│ └クリムゾンクロス (攻660，雷50)
│ └ロストエデン (攻726，雷70)
│ └パニッシュブラッド (攻759，雷100)
│ └ギルティーロウ (攻792，雷130)
└フレイムダンサー (攻495，火120)
└ヘルフレイムダンサー (攻627，火150)
├フラムプリンシパル (攻759，火200)
└スノウセイレーン (攻693，冰120)
└ヘルセイレーン (攻726，冰280)
└グラスディーヴァ (攻759，冰330)

ウインドイーター系
ウインドイーター (攻429)
└ソニックイーター (攻528)
└ゼファー (攻693)
タチウオノタチ系
タチウオノタチ (攻462，水400)
└鲜刀ハクナギ (攻561，水480)
└特鲜太刀ウオノカミ (攻627，水540)
南蛮刀系
南蛮刀 (攻528，水100)
└南蛮刀【鲛斩】(攻660，水140)
└业物・九十九牙丸 (攻726，水180)
ディオスソード系
ディオスソード (攻561，爆破140)
└ディオスソード改 (攻693，爆破180)
└爆碎の大刀 (攻792，爆破240)
└破岩刀ホムラ (攻858，爆破280)
クルーエルペイン系
クルーエルペイン (攻660)
└カラミティペイン (攻792)
└ネロ＝カラミティ (攻891)
漆黑の爪系
漆黑の爪 (攻660，龙290)
└漆黑爪【终焉】(攻726，龙330)
└神灭爪アル・ファリア (攻792，龙380)
インフェルノソード系
インフェルノソード (攻627，火400)
└炼狱ヲ裁断ス切ツ先 (攻693，火500)
铁碎牙系
铁碎牙 (攻495)
└铁碎牙D (攻660)
单独生产系
ライトニングワークス (攻627，雷350)
霸王剑 (攻528，龙400)

片手剑

轻巧的片手剑其游击性能在所有武器中数一数二，但缺点是单招攻击力太低，没有瞬间爆发力，利用灵活的行动瞄准怪物的每一个空隙逐点逐点地累积伤害是片手剑狩猎的基本。能在拔刀状态下使用道具也是片手剑独一无二的优势，一来能争取到更多的攻击时间，二来不容易错过使用道具的时机，狩猎效率能提高不少，团队狩猎中配合广域化技能更是能造福队友。因为招式的攻击次数多，片手剑也是最适合打属性和异常属性的武器之一，异常状态武器配合拔刀状态下能使用道具的优势更是形成了片手剑独特的道具流打法。



操作

陆上

招式	系统	按键
跳斩（拔刀斩）	切断	A+X（收刀状态移动中X）
捞斩	切断	跳斩后X/回避后X/防御中X
纵斩	切断	X
横斩	切断	纵斩后X
剑盾连技	切断、打击	横斩后X
水平斩	切断	A
后斩	切断	水平斩后A
盾攻击1	打击	滑杆+A
盾攻击2	打击	盾攻击1后A
回旋斩	切断	下屏特殊攻击键/纵斩、水平斩或盾攻击1的派生中↓+A
防御斩	切断	防御中A
回避	—	B
防御	—	R
收刀状态时防御	—	收刀状态R+A+X
拔刀状态时使用道具	—	防御中Y

水中

招式	系统	按键
突进斩（拔刀斩）	切断	A+X（收刀状态移动中X）
纵斩	切断	X
捞斩1	切断	突进斩后X/纵斩后X/回避后X/防御中X
捞斩2	切断	捞斩1后X
水平斩	切断	A
盾攻击	打击	滑杆+A
上升斩	切断	盾攻击后A
回旋斩	切断	下屏特殊攻击键/突进斩、纵斩、水平斩或盾攻击的派生中↓+A
防御斩	切断	防御中A
回避	—	B
防御	—	R
收刀状态时防御	—	收刀状态R+A+X
拔刀状态时使用道具	—	防御中Y

派生



片手剑升级表

ハンターナイフ系
ハンターナイフ（攻98）
├ハンターナイフ改（攻112）
│└ハンターカリンガ（攻126）
│　└アサシンカリンガ（攻154）
│　　├アイシクルスパイク（攻182，冰130）
│　　│└アイシクルスパイク改（攻210，冰140）
│　　│　└ナールドボッシエ（攻238，冰150）
│　　│　　├ナールドボッシエ改（攻266，冰170）
│　　│　　│└クロスブリード（攻294，冰190）
│　　│　　│　└グレイヴェルノ（攻322，冰210）
│　　│　　│　　└グラスヴァルティ（攻336，冰230）
│　　│　　└サーブルスパイク（攻294）
│　　│　　　└サーブルガッシュ攻350）
│　　│　　　　└デゼルヴェント（攻364）
│　　└シャドウサーベル（攻168，毒210）
│　　　└シャドウサーベル改（攻196，毒250）
│　　　　├トキシックファング（攻252，毒290）
│　　　　│├エペ＝ギギル（攻308，毒360）
│　　　　││└邪闪エペ＝ギルタナス（攻322，毒400）
│　　　　│└ヒドゥンエッジ（攻280）
│　　　　│　└暗夜剑【昏冥】（攻294）
│　　　　│　　└无明刃【道谛】（攻308）
│　　　　│　　　└エクリプスエッジ（攻322）
│　　　　│　　　　└七星剑【禄存】（攻336）
└ソルジャーダガー（攻126）
└コマンドダガー（攻140）
├ハイドラナイフ（攻154）
│└ハイドラナイフ改（攻182）
│　└デッドリーナイフ（攻224）
│　　└バウムシュニット（攻280，防20）
│　　　└山刻デンドロネデス（攻350，防30）
│　　　　└岭刻ブルトカロデナ（攻364，防40）
└レムナイフ（攻154，睡眠150）
├レムナイフ改（攻168，睡眠190）
│├レムオルニスナイフ（攻224，睡眠220）
││└ガノフィンスパイク（攻252，睡眠240）
││　└ハイガノススパイク（攻280，睡眠280）
│└ダーティーバロン（攻224，毒120）
│　└ダーティーファニング（攻266，毒120）
│　　└ダーティーグラフ（攻322）
└ア・ジダハーカ（攻168，麻痹130）
└ア・ジダハーカ改（攻182，麻痹140）
├アジダル・ハーカス（攻224，麻痹150）
│└アジダル・ハーカス改（攻252，麻痹160）
│　└ク・ドルガン（攻294，麻痹170）
│　　└クドラ・パルガン（攻322，麻痹180）
└王剑シツライ（攻238，雷250）
└王牙剑【折雷】（攻280，雷350）
├真・王牙剑【天赋】（攻322，雷420）
└狱剑リュウリン（攻336）
└狼牙剑【欲狱】（攻364）

ボーンククリ系
ボーンククリ（攻112）
└ボーンククリ改（攻140）
├ボーントマホーク（攻154，火100）
│└ボーントマホーク改（攻168，火120）
│　├ペッコチョッパー（攻182，火150）
│　│└バーンエッジ（攻210，火180）
│　│　├バーンエッジ改（攻238，火200）
│　│　│└イフリートマロウ（攻280，火230）
│　│　│　└コロナ（攻308，火260）
│　│　│　　└コロナ改（攻322，火280）
│　│　│　　　└ゴールドマロウ（攻336，火320）
│　│　│　　　　└ゴールドラディウス（攻350，火350）
│　│　└ブラッドタバルジン（攻266，毒180）
│　│　　└ブレイグタバルジン（攻322，毒200）
│　│　　　└テイジオタバルジン（攻350，毒220）
│　└ラギアソード（攻182，雷150）
│　　└ラギアソード改（攻210，雷170）
│　　　└ハイラギアソード（攻238，雷200）
│　　　　└雷剑ストーム（攻266，雷220）
│　　　　　└雷迅剑ミカヅチ（攻280，雷240）
│　　　　　　└ネオラギアソード（攻308，雷250）
│　　　　　　　└白雷剑ネオディニス（攻322，雷270）
│　　　　　　　　└冥雷の命剑（攻336，雷280）
│　　　　　　　　　└冥剑エントラル（攻350，雷300）
└ルドロスネイル（攻154，水80）
├ロアルクロウ（攻168，水100）
│└ロアルクロウ改（攻196，水150）
│　└ロアルドスクロウ（攻224，水210）
│　　└アメジストクロウ（攻252，水280）
│　　　└苦剑アメジストレイジ（攻294，水330）
│　　　　└苦剑アメジストリム（攻322，水350）
└ドラグロメイス（攻196）
└ドラグロメイス改（攻210）
├ボルボスマッシュ（攻238）
│├咒魂（攻322）
││└黑咒（攻378）
││　└黑咒剑アニマ（攻420）
│└ギガスクラブ（攻266，防10）
│　└ギガスクラブ改（攻294，防17）
│　　└ギガスクラッシュ（攻336，防20）
│　　　└顽剑ギレオム（攻364，防20）
└ディオスエッジ（攻252，爆破220）
└ディオスエッジ改（攻280，爆破260）
└爆碎の裂剑（攻322，爆破310）
└破岩剑デストルクジオ（攻350，爆破350）

フライペッコ系
フライペッコ（攻294，雷220）
└ライデンペッコ（攻308，水280）

オデッセイブレイド系
オデッセイブレイド（攻294）
└マスターオデッセイ（攻336）

セクトセロ系
セクトセロ（攻168）
├セクトウノ（攻182）
│└セクトセロブラン（攻210，冰170）
│　└セクトウノブラン（攻252，冰250）
│　　└セクトドスブラン（攻280，冰320）
└セクトセロベルデ（攻182，麻痹150）
└セクトウノベルデ（攻210，麻痹210）
└セクトドスベルデ（攻238，麻痹260）

タスクギア系
タスクギア（攻168）
└フォッシルギア（攻196）
└クラニウムラス（攻252）
└マインコルカス（攻308）
└オリクロマティア（攻350）

シーストライカー系
シーストライカー（攻196，水100）
└デプスストライカー（攻224，水150）
└ルインストライカー（攻280，水200）
└アークストライカー（攻322，水220）
└皇剑アークカリオン（攻364，水240）

チュクチュク系
チュクチュク（攻196）
└ヴォガヴォガ（攻252）
└战轮刀ジャロジャロ（攻322）

さびた块系
凄くさびた片手剑（攻98）
└さびた片手剑（攻98）
└封龙剑【绝一门】（攻154，龙410）
└封龙剑【怨绝一门】（攻168，龙480）
└破龙剑【邪绝一门】（攻182，龙520）

太古の块系
凄く风化した片手剑（攻70）
└风化した片手剑（攻70）
└祀导器【一门外】（攻196，龙600）
└祀导神器【不门外】（攻224，龙700）

峰山小太刀系
峰山小太刀（攻266，龙100）
└小太刀【砂凪】（攻294，龙150）
└斩只刀【カキツバタ】（攻336，龙180）
└斩只刀【アヤメ】（攻364，龙200）

煌黑の剑系
煌黑の剑（攻294，龙300）
└煌黑剑アルスタ（攻322，龙360）
└神灭剑アル・ゾディア（攻336，龙420）

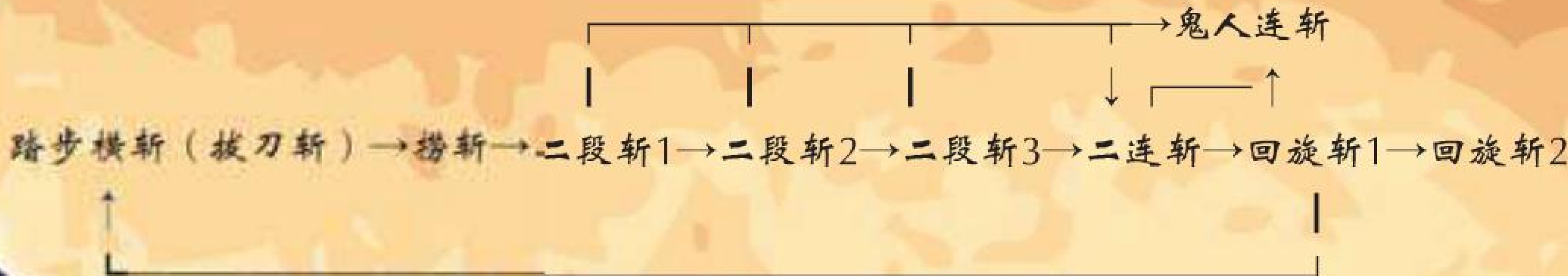
インフェルノエッジ系
インフェルノエッジ（攻280，火450）
└其ノ刃ハ曙光ノ如シ（攻294，火500）

双剑

将片手剑的盾换成了另一把剑，由此带来了更高的输出，但代价是变得无法防御。双剑的特点在于拥有鬼人化和鬼人强化两个提升自身能力的状态，鬼人化中，耐力会不断消耗，但能带来更高的攻击输出，同时还有附带刚体效果、能使用回避性能更高的鬼人回避以及高威力的鬼人乱舞等好处。鬼人化中攻击命中怪物能积蓄耐力槽下方的鬼人槽，这时回到普通状态的话就会进入鬼人强化状态，该状态的特点是攻击速度上升，同时能使用类似鬼人乱舞的鬼人连斩以及鬼人回避，相当于鬼人化状态的延续。不过随着时间经过，或非鬼人化状态下使用鬼人回避以及鬼人连斩都会导致鬼人槽减少，清空后鬼人强化状态就会自动解除，所以战斗中要时常通过鬼人化和鬼人强化切换来维持高输出。

派生

通常状态/鬼人强化状态



鬼人化状态



操作

通常状态/鬼人强化状态		
招式	系统	按键
踏步横斩（拔刀斩）	切断	A+X（收刀状态移动中X）/二连斩后X
捞斩	切断	踏步横斩后X/回避后X
二段斩1	切断	X
二段斩2	切断	二段斩1后X
二段斩3	切断	二段斩2后X
右二连斩	切断	A
左二连斩	切断	←+A
回旋斩1	切断	二连斩后A（鬼人强化状态中消耗鬼人槽）
回旋斩2	切断	鬼人强化状态中回旋斩1后A（消耗鬼人槽）
鬼人连斩	切断	鬼人强化状态二段斩或二连斩的派生中A+X（消耗鬼人槽）
回避	—	B
鬼人化	—	R
收刀时鬼人化	—	收刀时R+A+X

鬼人化状态		
招式	系统	按键
二段斩	切断	X
六段斩	切断	二段斩1后X
回旋斩	切断	A
踏步横斩	切断	回旋斩第一段后X
捞斩	切断	踏步横斩X/回避后X
乱舞	切断	A+X
回避	—	B
鬼人化解除	—	R

双剑升级表

ツインダガ-系

ツインダガ-（攻98）
└ツインダガ-改（攻112）
├デュエルツインダガ-（攻140）
│└デュアルトマホ-ク（攻154）
│├デュアルトマホ-ク改（攻168）
││├デュアルハ-ケン（攻182）
│││└ハリケ-ン（攻196）
│││├ハリケ-ン改（攻252）
││││└サイクロン（攻294）
││││└トルネ-ドトマホ-ク（攻308）
││││└タイフ-ン（攻350）
│││├ディオスライサ-（攻266，爆破170）
││││└ディオスライサ-改（攻308，爆破200）
││││└爆碎の双刃（攻336，爆破230）
││││└破岩双刃アルコバレノ（攻364，爆破270）
│││└オ-ダ-レイピア（攻238，水70）
│││└オ-ダ-レイピア改（攻266，水90）
│││└ホ-リ-セ-バ-（攻294，水110）
│││└ギルドナイトセ-バ-（攻322，水130）
│││└マスタ-セ-バ-（攻350，水150）
││└ツインチェ-ンソ-（攻196，雷70）
││└ツインチェ-ンソ-改（攻210，雷90）
││├ギロチン（攻238，雷110）
│││└机神双锯（攻280，雷130）
│││└机神双锯【罗刹】（攻322，雷150）
││└51式武装棍棒（攻252，防20）
││└扑双剑ボッカボッカ（攻280，防25）
││└刚扑双剑ハプルボッカ（攻336，防30）
│└インセクトオ-ダ-（攻168，龙50）
│└インセクトオ-ダ-改（攻196，龙80）
│├インセクトリッパ-（攻238，龙100）
││└インセクトスライサ-（攻294，龙150）
││└甲刃インセクトロ-ド（攻322，龙200）
│└チャパラ二-ドル（攻210，麻痹150）
│└チャパラ二-ドル改（攻252，麻痹170）
│└痹针剑チャナパルス（攻308，麻痹190）
└ジャギットショテル（攻154）
└ジャギットショテル改（攻168）
├リ-デルショテル（攻182）
│└フレイムスト-ム（攻196，火200）
│└フレイムスト-ム改（攻238，火230）
│└サラマンダ-（攻252，火260）
│├ノワルイグニス（攻294，火300）
││└炎焰刀イグナトル（攻322，火340）
│└双极刃ステイヒオ（攻322，冰250、火140）
│└精灵双刃エレメンタ（攻350，冰360、火150）
└ツインクルス（攻182，雷100）
└ツインクルス改（攻224，雷110）
└雷双剑ツインクルス（攻308，雷130）
└ネオツインクルス（攻336，雷150）
└白雷双剑ネオクルス（攻364，雷180）

ボ-ンシックル系

ボ-ンシックル（攻112）
└ボ-ンシックル改（攻126）
└チ-フシックル（攻154）
├ルドロスツインズ（攻168，水120）
│├ルドロスツインズ改（攻182，水150）
││├ドロスドロス（攻196，水200）
│││├ヒドウガ-（攻252）
││││└夜天连刃【黑翼】（攻266）
││││├ギリ-ダガ-（攻294）
│││││└旋风连刃【里黑翼】（攻308）
││││└エクリプスダガ-（攻322，毒150）
││││└七星连刃【摇光】（攻350，毒180）
│││├王双刃ハタタカミ（攻266，雷150）
│││└王牙双刃【土雷】（攻294，雷220）
│││├真・王牙双刃【天业】（攻308，雷270）
││││└冥雷の对剑（攻322，雷310）
││││└冥双剑エントラ-ジ（攻336，雷360）
│││└狱双刃リュウソウ（攻294，雷200、龙300）
│││└狼牙双刃【雷狱】（攻336，雷240、龙340）
││└ガノカットラス（攻210，水230）
││└ガノカットラス改（攻238，水270）
││└ガノスマチェ-テ（攻266，水300）
││├スラスヴェルデン（攻294，水360）
│││└ヴァッサ-ヴェルデン（攻336，水420）
││└战扇刃ジェ-ドトス（攻266，眠170）
││└战扇舞刃レムジェ-ド（攻280，眠200）
│└ブラッドウイング（攻182，毒160）
│└ブラッドウイング改（攻196，毒200）
│├ヴェノムウィング（攻252，毒250）
││├邪翼刃マガマガ（攻294，毒280）
│││└邪翼刃ンディギギラ（攻322，毒320）
││└ボルトガイスト（攻252，雷200）
││└双翼刃ギギボルト（攻280，雷270）
││└闪雷刃ギギガボルト（攻294，雷300）
│└ツインフレイム（攻210，火120）
│└ツインハイフレイム（攻238，火140）
│└双剑リュウノツガイ（攻308，火160）
│└ゲキリュウノツガイ（攻336，火200）
│└コウリュウノツガイ（攻364，火230）
└スノウツインズ（攻168，冰120）
├スノウツインズ改（攻182，冰140）
│└スノウジェミ二（攻210，冰160）
│└二ヴルブリザ-ド（攻266，冰180）
│└二ヴルブリザ-ド改（攻294，冰200）
│├冻刻みブリザレイド（攻322，冰220）
│└暴风刃クロウエンティ（攻350）
│└乱裂きヴィジェレイド（攻378）
└ブロス（攻252）
└ブロス改（攻308）
└ブロス=マス（攻336）
└ブロス=クロス（攻406）
└ブロス=ケイオス（攻434）

メルクリオエッジ系

メルクリオエッジ（攻224，水120）
└ネプチュ-ンエッジ（攻308，水160）
└海王双刃オセアノス（攻364，水200）

愤怒の双刃系

愤怒の双刃（攻266，龙100）
└ラ-スプレデタ-（攻322，龙140）
└ネロ=ラ-ス（攻364，龙160）

インフェルノ-ヴァ系

インフェルノ-ヴァ（攻252，火400）
└咎敕火天ノ两掌（攻280，火450）

食いしん坊セット系

食いしん坊セット（攻140）
└シエロツ-ル（攻168）
└双剑二-ルイタメ-ル（攻224，防13）
└匠双剑ヤ-クアゲ-ル（攻280，防18）

奇面案山子系

奇面案山子（攻168，麻痹200）
└奇面案山子【朋友】（攻182，麻痹220）
└奇面案山子【相棒】（攻196，麻痹250）

太古の块系

凄く风化した双剑（攻98）
└风化した双剑（攻98）
└封龙剑【超绝一门】（攻168，龙420）
└封龙剑【真绝一门】（攻182，龙480）

海贼Jエッジ系

海贼Jエッジ（攻224）
└大海贼Jエッジ（攻308）

单独生产系

超硬质ブレ-ド（攻392，防10）

大锤



牺牲了格挡能力换来高攻击力的武器，不过不像其他重型武器那样拔刀时会使移动减慢，所以防御面上的不足可以通过机动性来弥补，是比较考验使用者立回的武器。大锤的所有攻击均为打击系统，在对怪物造成伤害的同时也能削减其耐力，并且打击系统持续对怪物的头部进行攻击还能使其晕眩，所以除了弱点以外，怪物的头部也是大锤使用者必须时常瞄准的地方，以求将怪物打晕为队伍制造攻击的机会。

操作

招式	系统	按键
出锤攻击（上挥）	打击	收锤状态移动中X（蓄力攻击1后X）
纵挥1	打击	X
纵挥2	打击	纵挥1后X
本垒打	打击	纵挥2后X
横挥	打击	A/蓄力攻击2后X
蓄力攻击1	打击	R
蓄力攻击2	打击	按R蓄力到第二段时松开
蓄力攻击3	打击	按R蓄到最大后松开
旋转攻击	打击	按R蓄到最大后移动中松开
旋转攻击收尾1	打击	旋转攻击转2~3圈后按X
旋转攻击收尾2	打击	旋转攻击转4~5圈后按X
旋转攻击收尾3	打击	旋转攻击中不按任何键
收锤状态时蓄力	—	收锤状态R+A+X
回避	—	B

派生



大锤升级表

アイアンハンマー系
アイアンハンマー（攻364）
└アイアンハンマー改（攻416）
├ウォーハンマー（攻520）
│└ウォーハンマー改（攻572）
│├ウォーメイス（攻676）
│││├アイアンストライク（攻780）
│││└アイアンストライク改（攻832）
│││├アイアンインパクト（攻936）
││││└アンヴィルハンマー（攻1092）
││││└激锤オンスロート（攻1352）
│││└ガンハンマー（攻884，火100）
│││└デッドリボルバー（攻1040，火130）
│││└バーストリボルバー（攻1300，火180）
││├ガノヘッド（攻832，水210）
│││├ガノヘッド改（攻884，水250）
││││└ガノブレイカー（攻1040，水350）
││││└御头ガノヴェルデ（攻1092，水480）
││││└翠水帅ロンペレガーノ（攻1196，水580）
│││└仙石槌【响】（攻988，水180）
│││└仙石槌【崩】（攻1040，水210）
│││└峰山槌モーラン（攻1248，水350）
││└バインドバウンド（攻676，麻痹150）
││└甲槌ゴグマ（攻780，麻痹200）
││└甲槌ゴグマダグマ（攻1144，麻痹220）
│├ボルテックハンマー（攻676，雷100）
││└ボルテックハンマー改（攻780，雷140）
││└ハイボルテック（攻884，雷180）
││└雷槌ボルテクス（攻988，雷200）
││└雷迅槌ボルテクス（攻1040，雷230）
││└ラギオ・ボルテガ（攻1196，雷280）
││└雷击槌ラギオボルガ（攻1300，雷320）
│└フローズンコア（攻676，冰150）
│└コキュートス（攻832，冰210）
│└冰铁ハバク（攻1144，冰400）
└フリントボウク（攻572，火80）
├フリントペッコ（攻728，火140）
│└ペッコニッション（攻1144，火240）
├エレキトリコック（攻832，雷220）
│└デンコウペッカ（攻988，雷300）
│└电光槌ライペッカ（攻1092，雷380）
├レッドビート（攻728，火120）
│└レッドビート改（攻780，火160）
│├火龙碎フラカン（攻936，火200）
││└苍火锤フラカン（攻1092，火220）
││└リオ＝マルステッド（攻1196，火240）
││└苍炎锤リオフロギオ（攻1248，火260）
││└星碎きプロメテオル（攻1352，火300）
││└星灭のスヴァログ（攻1404，火320）
│└ディオステイル（攻936，爆破200）
│└ディオステイル改（攻1092，爆破240）
│└爆碎の破锤（攻1248，爆破300）
│└破岩锤ノヴァジオ（攻1352，爆破340）
└ナアムバド（攻624，麻痹140）
└パラコラアラ（攻676，麻痹170）
└アルアロタス（攻728，麻痹200）
├パラ・ホワユン（攻728，麻痹220）
│└パラ・フィオーレ（攻936，麻痹260）
│└パラ・ファンタスティ（攻988，麻痹300）
└王槌カミナリ（攻884，雷240）
└王牙槌【大雷】（攻1040，雷280）
└真・王牙槌【破天】（攻1196，雷350）
├狱锤リュウガク（攻1248，龙230）
│└狼牙槌【食狱】（攻1352，龙280）
└冥雷の战锤（攻1248，雷400）
└冥槌エングレイニル（攻1300，雷460）

ボーンハンマー系
ボーンハンマー（攻416）
└ボーンハンマー改（攻468）
├ロックボーン（攻572）
│└ロックボーン改（攻624）
│└ユピテルグローブ（攻780）
│└刚槌ドボルベルク（攻884）
│├大刚槌ドボルガン（攻1092，防5）
││└大刚槌ドボルガン改（攻1248，防10）
││└大刚槌ドボルケンド（攻1404，防15）
│└ヒドゥンブレイカー（攻936）
│└ヒドゥンブレイカー改（攻988）
│└暗夜槌【常暗】（攻1144）
│└ギリーブレイカー（攻1196）
│└暴风槌【里常暗】（攻1248）
├ドロスボーンメイス（攻520）
│├ドロスボーンスレッジ（攻572）
││└ドロスボアハンマー（攻624）
││└水槌ヴォジャノーイ（攻676，水150）
││├ローレライ（攻988，水430）
││└妖槌ヴェノロア（攻728，毒250）
││└妖槌ヴェノレット（攻988，毒350）
││└妖毒槌ヴェノロアプル（攻1248，毒460）
│└ドラグロハンマー攻728，防8）
│└ドラグロハンマー改（攻832，防10）
│├ボルボスクラム（攻884，防15）
││├ボルマルテロ（攻1040，防18）
│││├击锤バンプ＝ボルボ（攻1248，防22）
│││└大击锤ボルボダンガー（攻1456，防25）
││└アイスクラッシャー（攻936，冰120）
││└アイスクラム（攻1040，冰150）
││└冰锤アイスボルグ（攻1196，冰200）
││└冰碎锤ボルクレボス（攻1404，冰220）
│└ブラスナックル攻936，防12）
│├震锤ギガス（攻1248，防20）
││└震击锤グロンド・ギガ（攻1508，防25）
│└メルトナックル（攻1196，火150，防15）
│└爆锤ジャイガン（攻1352，防17，火200）
│└爆炎锤ドジャイガン（攻1508，防20，火250）
└ブルハンマー（攻676）
└ブルヘッドハンマー（攻728）
└ブルタスクハンマー（攻832）

ロブスタンプ系
ロブスタンプ（攻780，睡眠200）
└キングロブスタンプ（攻884，睡眠250）
└ロイヤルロブスタンプ（攻1040，睡眠280）

ガイアスプ系
ガイアスプ（攻624）
└ガイアルク（攻728）
└グレートガイアルク（攻884）
└ノルド＝ガイアルク（攻1144）
└ガイア＝オリジオン（攻1300）

さびた块系
凄くさびた锤（攻520）
└さびた锤（攻520）
└ブレス・コア（攻728，龙280）
└ラヴァ・コア（攻832，龙310）
└クレスト・コア（攻936，龙330）

太古の块系
凄く风化した锤（攻572）
└风化した锤（攻572）
└パルセイト・コア（攻1040，龙300）
└パルメテオ・コア（攻1248，龙350）

混沌の锤系
混沌の锤（攻1144）
└カオスラッシュ（攻1248）
└ネロ＝カオス（攻1404）

煌黑の坚锤系
煌黑の坚锤（攻988，龙400）
└煌黑坚锤アルメタ（攻1092，龙450）
└神灭锤アル・メタリア（攻1196，龙500）

インフェルノコア系
インフェルノコア（攻1092，火500）
└始祖ノ炎ヲ抱キシ花（攻1144，火600）

单独生产系
ボルトマルク（攻1196）
鬼の貌（攻1456）

狩猎笛

狩猎笛最大的特点是可通过不同的音色组合演奏出不同的乐谱，在攻击的同时能累积音色，当组合出自己想要的旋律后再通过R键演奏出来，从而为自己和队友附加各种有利的状态，辅助效果拔群。和大锤一样，攻击多为打击系统的狩猎笛能快速削减怪物的耐力，并且对大型怪物的头部进行连续打击可使其进入行动不能的晕眩状态，不过武器整体攻击力比大锤要低，爆发力略有不足。

派生



操作

招式	系统	按键
前方攻击（出笛攻击）	打击	滑杆+X（收笛状态移动中X）
左挥打	打击	X
右挥打	打击	A
笛柄攻击	切断	下屏特殊攻击键/右挥打后A
后方攻击	打击	A+X
叩击	打击	滑杆+A+X
前方演奏	打击	前方攻击或叩击后R
横演奏	打击	左挥打或右挥打后R
后方演奏	打击	笛柄攻击或后方攻击后R
重复演奏（左）	打击	演奏中←+R
重复演奏（右）	打击	演奏中→+R
重复演奏（后）	打击	演奏中R
收笛状态时演奏	打击	收笛状态R+A+X
回避	—	B



旋律一览

效果名	音色组合	效果	重复演奏效果
强化自己	●●	移动速度加快	攻击不弹刀，效果时间延长
强化自己	●●	移动速度加快	攻击不弹刀，效果时间延长
攻击力强化【小】	●●●	攻击力小幅上升	攻击力中幅上升，效果时间延长
攻击力强化【小】	●●●	攻击力小幅上升	攻击力中幅上升，效果时间延长
攻击力强化【小】	●●●	攻击力小幅上升	攻击力中幅上升，效果时间延长
攻击力强化【小】	●●●	攻击力小幅上升	攻击力中幅上升，效果时间延长
攻击力强化【大】	●●●●	攻击力中幅上升	攻击力大幅上升，效果时间延长
攻击力强化【大】	●●●●	攻击力中幅上升	攻击力大幅上升，效果时间延长
攻击力强化【大】	●●●●	攻击力中幅上升	攻击力大幅上升，效果时间延长
攻击力强化【大】	●●●●	攻击力中幅上升	攻击力大幅上升，效果时间延长
防御力强化【小】	●●●	防御力小幅上升	防御力中幅上升，效果时间延长
防御力强化【大】	●●●●	防御力中幅上升	防御力大幅上升，效果时间延长
攻击力&防御力强化【小】	●●●●	攻击力&防御力小幅上升	攻击力&防御力中幅上升，效果时间延长
攻击力&防御力强化【小】	●●●●	攻击力&防御力小幅上升	攻击力&防御力中幅上升，效果时间延长
千里眼	●●●	效果与道具“千里眼の药”相同	—
千里眼	●●●	效果与道具“千里眼の药”相同	—
体力增加【小】	●●●	体力小幅上升	效果时间延长
体力增加【大】	●●●●	体力大幅上升	效果时间延长
耐力减少无效【小】	●●●	耐力槽短时间内不减	效果时间延长
耐力减少无效【小】	●●●	耐力槽短时间内不减	效果时间延长
耐力减少无效【小】	●●●	耐力槽短时间内不减	效果时间延长
耐力减少无效【大】	●●●●	耐力槽长时间内不减	效果时间延长
耐力减少无效【大】	●●●●	耐力槽长时间内不减	效果时间延长
耐力减少无效【大】	●●●	耐力槽长时间内不减	效果时间延长
耐力减少无效【大】	●●●●	耐力槽长时间内不减	效果时间延长
风压无效	●●●	风压【小】无效	风压完全无效，效果时间延长
风压无效	●●●	风压【小】无效	风压完全无效，效果时间延长
风压无效	●●●	风压【小】无效	风压完全无效，效果时间延长
风压完全无效	●●●●	风压完全无效	效果时间延长
风压完全无效	●●●	风压完全无效	效果时间延长
体力回复【小】	●●●	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复	—
体力回复【小】	●●●	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复	—
体力回复【大】	●●●●	高几率体力中量回复或低几率体力大量回复	—
体力回复【小】&解毒	●●●●	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复&解毒	—
体力回复【中】&解毒	●●●●	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复&解毒	—
体力回复【中】&消臭	●●●●	高几率体力少量回复或低几率体力中量回复&消臭	—
体力回复【小】&会心率UP	●●●●	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复&会心率UP	会心率大福UP，效果时间延长
回复速度【小】	●●●●	一定时间内体力槽红色部分的回复速度加快	效果时间延长
回复速度【小】	●●●	一定时间内体力槽红色部分的回复速度加快	效果时间延长
回复速度【大】	●●●●	一定时间内体力槽红色部分的回复速度大幅加快	效果时间延长
精灵王の加护	●●●●	一定几率受到伤害减少	效果时间延长
精灵王の加护	●●●●	一定几率受到伤害减少	效果时间延长

效果名	音色组合	效果	重复演奏效果
耐雪&耐泥	●●●	效果与技能“泥&雪无效”相同	效果时间延长
寒冷无效	●●●	不会因寒冷天气导致耐力消耗加快	效果时间延长
暑气无效	●●●	不会因炎热天气导致体力减少&熔岩地形伤害无效化	效果时间延长
听觉保护【小】	●●●●	效果与技能“耳栓”相同	效果与技能“高级耳栓”相同，效果时间延长
听觉保护【小】	●●●●	效果与技能“耳栓”相同	效果与技能“高级耳栓”相同，效果时间延长
听觉保护【小】	●●●●	效果与技能“耳栓”相同	效果与技能“高级耳栓”相同，效果时间延长
听觉保护【大】	●●●●	效果与技能“高级耳栓”相同	效果时间延长
听觉保护【小】&风压无效	●●●●	发动“耳栓”效果&风压【小】无效	发动“高级耳栓”效果&风压完全无效，效果时间延长
气绝无效	●●●	气绝无效化	效果时间延长
麻痹无效	●●●	效果与技能“麻痹无效”相同	效果时间延长
全状态异常无效	●●●●	全异常状态无效化	效果时间延长
属性攻击力强化	●●●●	属性攻击力上升	属性攻击力大幅上升，效果时间延长
属性攻击力强化	●●●●	属性攻击力上升	属性攻击力大幅上升，效果时间延长
属性攻击力强化	●●●●	属性攻击力上升	属性攻击力大幅上升，效果时间延长
状态异常攻击强化	●●●●	异常状态攻击积蓄值上升	异常状态攻击积蓄值大幅上升，效果时间延长
耐震	●●●	效果与技能“耐震”相同	效果时间延长
火属性防御强化【小】	●●●	火耐性小幅提升	火耐性中幅提升，效果时间延长
火属性防御强化【大】	●●●	火耐性中幅提升	火耐性大幅提升，效果时间延长
水属性防御强化【小】	●●●	水耐性小幅提升	水耐性中幅提升，效果时间延长
水属性防御强化【大】	●●●	水耐性中幅提升	水耐性大幅提升，效果时间延长
雷属性防御强化【小】	●●●	雷耐性小幅提升	雷耐性中幅提升，效果时间延长
雷属性防御强化【大】	●●●	雷耐性中幅提升	雷耐性大幅提升，效果时间延长
冰属性防御强化【小】	●●●	冰耐性小幅提升	冰耐性中幅提升，效果时间延长
冰属性防御强化【大】	●●●	冰耐性中幅提升	冰耐性大幅提升，效果时间延长
龙属性防御强化【小】	●●●	龙耐性小幅提升	龙耐性中幅提升，效果时间延长
龙属性防御强化【大】	●●●	龙耐性中幅提升	龙耐性大幅提升，效果时间延长
全属性耐性强化	●●●	全属性耐性小幅提升	全属性耐性中幅提升，效果时间延长
属性异常无效	●●●●	全属性异常状态无效	效果时间延长
硬直无效	●●●●	附加超级装甲状态	效果时间延长
全旋律效果延长	●●●	全旋律效果时间延长	效果时间延长
高周波	●●●	自身周围音爆弹效果	—

狩猎笛升级表

メタルバグパイプ系

メタルバグパイプ（攻414，防8，音色：●●●）
└メタルバグパイプ改（攻460，防8，音色：●●●）
├グレートバグパイプ（攻506，防10，音色：●●●）
｜└ヘヴィバグパイプ（攻690，防10，音色：●●●）
｜ └ヘヴィバグパイプ改（攻782，防12，音色：●●●）
｜ └フォルティッシモ（攻828，防15，音色：●●●）
｜ ├リンフォルツアンド（攻1012，防15，音色：●●●）
｜ └王琴トドロキ（攻828，雷200，音色：●●●）
｜ ├王牙琴【鸣雷】（攻874，雷240，音色：●●●）
｜ ｜└狱琴リュウセイ（攻1058，龙280，音色：●●●）
｜ ｜ └狼牙琴【异狱】（攻1150，龙320，音色：●●●）
｜ └ヒドウントーン（攻920，音色：●●●）
｜ └夜笛【逢魔】（攻966，音色：●●●）
｜ └エクリプストーン（攻1058，音色：●●●）
├土砂笙【战ノ音】（攻552，音色：●●●）
｜└土砂笙【兽ノ音】（攻690，音色：●●●）
｜ ├土砂笙【严ノ音】（攻920，音色：●●●）
｜ ｜└岩石笙【越ノ音】（攻1104，音色：●●●）
｜ ｜ └岩石笙【驱ノ音】（攻1242，音色：●●●）
｜ ├アイスキュリン（攻782，冰100，音色：●●●）
｜ ｜└アイスエイジ（攻874，冰160，音色：●●●）
｜ ｜└フロストガリバー（攻1058，冰200，音色：●●●）
｜ ｜ └ジェネラルフロスト（攻1196，冰240，音色：●●●）
｜ └アグナディオン（攻828，火190，音色：黄●●）
｜ └フレイムエリオーネ（攻920，火260，音色：●●●）
｜ └フィアロ・グリーナ（攻1104，火350，音色：●●●）
└トランペッコ（攻460，火200，音色：●●●）
└トランクルペッコ（攻552，火300，音色：●●●）
├トロペクルーパー（攻736，火360，音色：●●●）
｜└マニフィコトロンパ（攻920，火420，音色：●●●）
｜ └イントロペリアル（攻1012，火480，音色：●●●）
└63式军乐口风琴 （攻736，防10，水180，音色：●●●）
└ハプルニクス（攻874，防15，水220，音色：●●●）
└军奏ハプルハモニカ（攻1058，防20，水300，音色：●●●）

ボーンホルン系

ボーンホルン（攻368，音色：●●●）
├ボーンホルン改（攻414，音色：●●●）
｜└ハンターズホルン（攻506，音色：●●●）
｜ └ハンターズホルン改（攻644，音色：●●●）
｜ └ウネリシエルン（攻690，音色：●●●）
｜ └ウェルテクスシエルン（攻782，音色：●●●）
｜ └クライゼルシュルネ（攻1012，音色：●●●）
└ドラグマ【壹式】（攻552，音色：●●●）
├ドラグマ【贰式】（攻598，音色：●●●）
｜├ドラグマ【叁式】（攻874，音色：●●●）
｜├グィロスト（攻644，冰150，音色：●●●）
｜｜└グィロティスカ（攻828，冰220，音色：●●●）
｜｜ └グィロ＝フリギドゥス（攻1058，冰340，音色：●●●）
｜└ブラスゲニア（攻690，防15，音色：●●●）
｜ └ギガスゲニア（攻874，防20，音色：●●●）
｜ └巨笛ギガスゲニア（攻1196，防25，音色：●●●）
└ドロスヴォイス（攻506，水120，音色：●●●）
├ドロスヴォイス改（攻644，水150，音色：●●●）
｜└ロア＝ルドラ（攻920，水220，音色：●●●）
└クロノヒツギ（攻506，毒260，音色：●●●）
└カゲノヒツギ（攻644，毒320，音色：●●●）
├ヤミノヒツギ（攻1012，毒420，音色：●●●）
└ブラッドコフィン（攻828，麻痹200，音色：●●●）
└ブラッドスクリーム（攻874，麻痹240，音色：●●●）
└ブラッドデスクライ（攻966，麻痹280，音色：●●●）

セロヴィセロ系

セロヴィセロ（攻414，音色：●●●）
├セロヴィウノ（攻460，音色：●●●）
｜├セロヴィセロブラン（攻552，冰250，音色：●●●）
｜｜└セロヴィウノブラン（攻736，冰300，音色：●●●）
｜｜ └セロヴィドスブラン（攻920，冰380，音色：●●●）
｜└セロヴィセロジョーヌ（攻460，雷300，音色：●●●）
｜ └セロヴィウノジョーヌ（攻552，雷460，音色：●●●）
｜ └セロヴィドスジョーヌ（攻966，雷480，音色：●●●）
└セロヴィセロベルデ（攻414，麻痹250，音色：●●●）
└セロヴィウノベルデ（攻506，麻痹300，音色：●●●）
└セロヴィドスベルデ（攻690，麻痹340，音色：●●●）
└セロヴィトレスベルテ（攻828，麻痹380，音色：●●●）

ヴァルキリコーダー系

ヴァルキリコーダー（攻552，火150，音色：●●●）
└ヴァルキリコーダー改（攻690，火180，音色：●●●）
└クイーンリコーダー（攻782，火210，音色：●●●）
└サクラノリコーダー（攻1020，火240，音色：●●●）
└サクラノリコーダー改（攻1104，火270，音色：●●●）
└ゴルトリコーダー（攻1150，火300，音色：●●●）
└ルナーリコーダー（攻1196，火330，音色：●●●）

ラギアホーン系

ラギアホーン（攻644，雷120，音色：●●●）
└ラギアホーン改（攻782，雷200，音色：●●●）
└雷笛ヴォルトホーン（攻874，雷240，音色：●●●）
└冥雷の魔笛（攻1150，雷280，音色：●●●）
└冥笛エンフォーラル（攻1196，雷320，音色：●●●）

マギアチャーム系

マギアチャーム（攻552，龙360，音色：●●●）
└マギアチャーム＝ベル（攻644，龙560，音色：●●●）
└マギアリア＝ロッド（攻828，龙600，音色：●●●）

ドヴォンヴァ系

ドヴォンヴァ（攻1012，防15，火100，音色：●●●）
└ドズルヴォンヴァ（攻1196，防18，火130，音色：●●●）
└メルトヴォンヴァ（攻1288，防20，火150，音色：●●●）

ディオスベル系

ディオスベル（攻874，爆破250，音色：●●●）
└ディオスベル改（攻920，爆破300，音色：●●●）
└爆碎の坏铃（攻1150，爆破320，音色：●●●）
└破岩铃イエログラフ（攻1242，爆破350，音色：●●●）

太古の块系

凄く风化した狩猎笛（攻506，音色：●●●）
└风化した狩猎笛（攻506，音色：●●●）
└アヴニルオルゲール（攻920，防10，龙300，音色：●●●）
└エターナルオルゲール（攻1058，防15，龙380，音色：●●●）

インフェルノスケール系

インフェルノスケール（攻920，火500，音色：●●●）
└燃ユル终焉ヲ讴ウ翼（攻966，火600，音色：●●●）

ブリッツワークス系

ブリッツワークス（攻598，雷500，音色：●●●）
└ギガブリッツワークス（攻828，雷640，音色：●●●）

长枪

长枪和铳枪都有着全武器中最高的防御性能，并且点式攻击的突刺能有效针对怪物的弱点部位进行打击，是一种以防御反击风格为主的武器。长枪的主力招式为平刺、斜上刺和取消刺（反击刺）三招，前两招针对不同的打点进行攻击，当怪物快攻击时就用取消刺（反击刺）立即进行防御反击，反击之后再接平刺、斜上刺，如此反复。另外防御前进也非常实用，可顶着怪物的招式前进，只要前进到攻击距离后就可用盾攻击作为起始技接普通攻击，是和怪物距离不远时的主要反击手段。



派生



※注：横挥和横挥之间不能派生。

操作

招式	系统	按键
平刺（拔枪突刺）	切断	X（收枪状态移动中X）
斜上刺	切断	A
横挥	切断	A+X
取消刺	切断	R（短按）+A
反击刺	切断	R（长按）+A
防御刺	切断	R+X
突进	切断	R+A+X/下屏特殊攻击键
终结刺	切断	突进中A或X
急停	—	突进中B
防御	—	R
防御移动	—	R+滑杆
防御前进	—	R+滑杆+X
盾攻击	打击	防御前进中X
后跳	—	B
大后跳	—	攻击后↓+B
侧移	—	攻击后←/→+B
收枪状态时防御	—	收枪状态R+A+X

长枪升级表

アイアンランス系

アイアンランス（攻161）
└アイアンランス改（攻184）
└セインランス（攻253）
├セインランス改（攻276）
｜└ナイトランス（攻299）
｜ └ランパート（攻322，防10）
｜ └ランパート改（攻345，防15）
｜ └バベル（攻391，防20）
｜ └エルダーバベル（攻483，防28）
｜ └ロストバベル（攻552，防34）
├ドリルランス（攻276，雷100）
｜├メガドリルランス（攻414，雷120）

┃┃┗ギガドリルランス（攻552，雷140）
┃┣レッドテイル（攻322，火180）
┃┃┗ヘルファイア（攻368，火200）
┃┃　┗プロミネンスピラー（攻437，火220）
┃┃　　┣レッドプロミネンス（攻529，火300）
┃┃　　┃┗シルバープロミネンス（攻552，火380）
┃┃　　┃　┗ソル＝プロミネンス（攻575，火420）
┃┃　　┗ブルーテイル（攻483，火150）
┃┃　　　┗ブループロミネンス（攻575，火200）
┃┃　　　　┗プロミネンスソウル（攻621，火250）
┃┗トゥースランス（攻299，冰160）
┃　┗トゥースランス改（攻391，冰220）
┃　　┗セイバートゥース（攻437，冰270）
┃　　　┗シエラシトルラータ（攻506，冰400）
┃　　　　┗シエラヴァイタリカ（攻529，冰470）
┗アズールクレスト（攻276，睡眠100）
　┣アズールクレスト改（攻322，睡眠150）
　┃┗グレイトアズール（攻368，睡眠250）
　┃　┗パンデラアズール（攻437，睡眠300）
　┣アクアンスピア（攻368，水230）
　┃┗アクアンスピア改（攻391，水260）
　┃　┗ストリームスピア（攻437，水300）
　┃　　┣エメラルドスピア（攻529，水340）
　┃　　┃┗海流枪エスメラルダ（攻575，水380）
　┃　　┗シープソングスピア（攻460，睡眠180）
　┃　　　┗レクイエムスピア（攻506，睡眠230）
　┣クルスランス（攻299，雷120）
　┃┣クルスランス改（攻345，雷150）
　┃┃┗ハイクルスランス（攻368，雷180）
　┃┃　┗雷枪ドーリス（攻437，雷200）
　┃┃　　┗アムピトリィテ（攻483，雷230）
　┃┃　　　┗ネオクルスランス（攻529，雷250）
　┃┃　　　　┣白雷枪ガイオス（攻598，雷280）
　┃┃　　　　┗冥雷の武枪（攻552，雷350）
　┃┃　　　　　┗冥枪エンテルトリア（攻575，雷420）
　┃┗ベルクスピア（攻322，防14）
　┃　┗ベルクスピア改（攻368，防16）
　┃　　┗山冲ハルムベルク（攻460，防20）
　┃　　　┗ギガベルクコルン（攻552，防25）
　┃　　　　┗山块冲ベルグランデ（攻621，防31）
　┗シャドウジャベリン（攻299，毒200）
　　┗シャドウジャベリン改（攻368，毒240）
　　　┗トキシックジャベリン（攻414，毒290）
　　　　┣毒枪アイゼルネブラ（攻483，毒440）
　　　　┃┗邪枪ルーンネブラ（攻506，毒520）
　　　　┗ヒドゥンスティンガー（攻437）
　　　　　┗暗夜枪【黑雨】（攻483）
　　　　　　┗无明枪【集谛】（攻506）
　　　　　　　┗エクリプスランス（攻529）
　　　　　　　　┗七星枪【天枢】（攻552）

ボーンランス系

ボーンランス（攻184）
┗ボーンランス改（攻207）
　┣ロングホーン（攻230）
　┃┗ロングホーン改（攻253）
　┃　┣ロングタスク（攻276）
　┃　┃┗クルハスター（攻299）
　┃　┃　┗リノハスター（攻345）
　┃　┃　　┗ブロスホーン（攻437）
　┃　┃　　　┗角枪ディアブロス（攻506）
　┃　┃　　　　┣角王枪グレオスホーン（攻667）
　┃　┃　　　　┗ブラックテンペスト（攻529）
　┃　┃　　　　　┗ブラックテンペスト改（攻598）
　┃　┃　　　　　　┗レイジングテンペスト（攻644）
　┃　┣チャク・ムルカ（攻276，麻痹130）
　┃　┃┗チャク・ムルカ改（攻299，麻痹150）
　┃　┃　┗チャルク・ムラーカ（攻345，麻痹180）
　┃　┃　　┗チャルルク・ボスカ（攻414，麻痹240）
　┃　┃　　　┗チャルルク・アドク（攻460，麻痹300）
　┃　┗ラギットランス（攻299）
　┃　　┗ラギットランス改（攻368）
　┃　　　┣削枪ボルボロス（攻414）
　┃　　　┃┣王枪テンライ（攻460，雷150）
　┃　　　┃┃┗王牙枪【若雷】（攻506，雷200）
　┃　　　┃┃　┣真・王牙枪【天冲】（攻598，雷260）
　┃　　　┃┃　┗狱枪リュウビ（攻552，龙220）
　┃　　　┃┃　　┗狼牙枪【怒狱】（攻598，龙280）
　┃　　　┃┗クラッシュランス（攻529，冰180）
　┃　　　┃　┗冰枪ボルデンジョルト（攻575，冰200）
　┃　　　┃　　┗冰碎枪アークルチカ（攻598，冰230）
　┃　　　┗スパイラルヒート（攻391，火200）
　┃　　　　┣炎枪アグナコトル（攻460，火290）
　┃　　　　┃┗灼枪ヴァスティアグニ(攻529，火360）
　┃　　　　┗スパイラルアクア（攻460，水150）
　┃　　　　　┗水枪アクアコトル（攻483，水180）
　┃　　　　　　┗大瀑枪アクアヴァルナ（攻529，水210）
　┣ドロスボーンスピア（攻230）
　┃┗スパイラルランス（攻253，水110）
　┃　┗スパイラルランス改（攻276，水180）
　┃　　┗スパイラルボア（攻299，水200）
　┃　　　┣ナバルホーン（攻345，水240）
　┃　　　┃┗グレイトナバルホーン（攻437，水380）
　┃　　　┃　┗ディープクレーロス（攻483，水420）
　┃　　　┃　　┗海王锋ナバルエクス（攻506，水520）
　┃　　　┗ベレーナサイル（攻345，毒150）
　┃　　　　┗ベルナルファード（攻391，毒200）
　┃　　　　　┗ベルナルファード改（攻437，毒250）
　┗ワイルドボーランス（攻276）
　　┗ワイルドボーランス改（攻299）
　　　┗猛枪ドスファンゴ（攻345）
　　　　┗ディオスティンガー（攻414，爆破200）
　　　　　┗ディオスティンガー改（攻506，爆破270）
　　　　　　┗爆碎の豪枪（攻575，爆破320）
　　　　　　　┗破岩枪ブラキディオス（攻598，爆破370）

ブルークレーター系

ブルークレーター（攻276）
┗スマルトクレーター（攻299）
　┗ドゥームクラウン（攻391）
　　┗エテルノクラウン（攻506）
　　　┗イディオクラウン（攻552）

悲哀の重枪系

悲哀の重枪（攻506）
┗アトロシスタワー（攻575）
　┗ネロ＝アトロシス（攻667）

煌黑の锐枪系

煌黑の锐枪（攻529，龙200）
┗煌黑枪アルトラス（攻552，龙300）
　┗神灭枪アル・トリア（攻575，龙400）

インフェルノピラー系

インフェルノピラー（攻460，火500）
┗涡巻く红莲ノ矛　（攻483，火620）

パラッシュニードル系

パラッシュニードル（攻207，麻痹140）
┗パラッシュニードル改（攻276，麻痹270）
　┗マイティパラッシュ（攻368，麻痹320）

シャークプリンス系

シャークプリンス（攻253，水400）
┗シャークキング（攻391，水500）
　┗シャークカイザー（攻414，水600）

さびた块系

凄くさびた枪（攻230）
┗さびた枪（攻230）
　┗アンドレイヤー（攻345，龙190）
　　┗ハイアンドレイヤー（攻391，龙210）
　　　┗ネオアンドレイヤー（攻437，龙250）

太古の块系

凄く风化した枪（攻230）
┗风化した枪（攻253）
　┗マテンロウ（攻483，龙240）
　　┗スカイスクレイパー（攻552，龙320）

ブレインフォックス系

ブレインフォックス（攻345，火210）
┗特搜队专用枪【百狐】（攻437，火250）

铳枪

铳枪除了可以像长枪一样做出各种突刺类攻击外，还可以使用枪身上的炮管发动炮击，是近战武器里惟一可使用弹系统的武器。铳枪的子弹不同于弩炮，子弹不会飞行，无法进行远距离攻击，不过无弹药限制，只消耗武器的斩味，并且能无视怪物肉质给予伤害，子弹的伤害由炮击类型和炮击等级决定。炮击类型分为通常型、放射型和扩散型三种，通常型威力最低，但能装填5发弹药，是最适合使用将弹药一次性发射出去的一齐发射的类型；扩散型威力最高，但只能装填2发弹药，适合作蓄力炮击；放射型介乎于两者之间，能装填3发弹药，不过龙击炮的威力是三者中最高的。



操作

招式	系统	按键
移动突刺（拔枪突刺）	切断	移动中X（收枪状态移动中X）
平刺	切断	X
捞击	切断	A+X
斜上刺	切断	捞击后X/R+X
水平炮击	弹	A/平刺后A/移动突刺（拔枪突刺）中A
斜上炮击	弹	斜上刺后A/移动突刺（拔枪突刺）后A
垂直炮击	弹	捞击后A
快速装填	—	炮击后A
水平蓄力炮击	弹	平刺或水平炮击后R+A/快速装填后R+A（可连射）
斜上蓄力炮击	弹	斜上刺、移动突刺（拔枪突刺）或斜上炮击后R+A/斜上炮击快速装填后R+A（可连射）
垂直蓄力炮击	弹	捞击或垂直炮击后R+A/垂直炮击快速装填后R+A（可连射）
叩击	切断	快速装填后X/平刺2次后X/派生2段以上的捞击后X
一齐发射	—	叩击后A
龙击炮	—	R+A+X/叩击后A+X/斜上刺第三次后A+X
装填	—	R+A/后跳或侧移后A
防御	—	R
防御移动	—	R+滑杆
后跳	—	突刺、叩击、蓄力炮击后B
大后跳	—	突刺、叩击、蓄力炮击后↓+B
侧移	—	突刺、叩击、蓄力炮击后←/→+B
收枪状态时防御	—	收枪状态R+A+X

派生

- 水平炮击/斜上炮击/垂直炮击（水平蓄力炮击/斜上蓄力炮击/垂直蓄力炮击）
- 移动突刺（拔枪突刺）
- 快速装填
- 平刺 → 平刺 → 叩击 → 一齐发射
- 龙击炮
- 掬击
- 斜上刺（R+X）→ 斜上刺 → 斜上刺

※黄色箭头表示：只限捞击作为派生起点时。

※红色箭头表示：只限斜上刺（R+X）作为派生起点时。

※绿色箭头表示：只限水平炮击派生。

※蓝色箭头表示：只限斜上炮击或垂直炮击派生。

铳枪升级表

アイアンガンランス系
アイアンガンランス（攻161，炮击：通常1）
┗アイアンガンランス改（攻230，炮击：通常1）
┣ウルクスキ-（攻253，冰180，炮击：扩散1）
┃┣ウルクスレイ（攻345，冰260，炮击：扩散3）
┃┃┗ウルクスラヴィ-ネ（攻506，冰310，炮击：扩散3）
┃┗フレイムスロワ-（攻322，火210，炮击：放射2）
┃┗フレイムスロワ-改（攻345，火300，炮击：放射2）
┃┣アグナ＝マグマ（攻414，火350，炮击：放射3）
┃┃┗アグナヴルカン（攻483，火410，炮击：放射3）
┃┃┗ケオ・アグナヴルカン（攻529，火450，炮击：放射4）
┃┗リキッドスロワ-（攻437，水340，炮击：通常2）
┃┗アグナ＝アクア（攻506，水390，炮击：通常3）
┃┗ダム・アグナコルソ（攻552，水430，炮击：通常5）
┗スティ-ルガンランス（攻253，炮击：通常1）
┣ラギアバ-スト（攻276，雷150，炮击：放射1）
┃┗ラギアバ-スト改（攻345，雷170，炮击：放射2）
┃┣雷铳枪エクスラギア（攻414，雷210，炮击：放射2）
┃┃┗ネオラギアバ-スト（攻460，雷250，炮击：放射3）
┃┃┗白雷铳枪ライオルド（攻529，雷320，炮击：放射4）
┃┃┗白雷铳枪ライオルド改（攻552，雷360，炮击：放射4）
┃┃┗冥雷の铳枪（攻575，雷400，炮击：放射4）
┃┃┗冥铳枪エングルム（攻攻598，雷420，炮击：放射5）
┃┗ディオスガンランス（攻437，爆破250，炮击：扩散2）
┃┗ディオスガンランス改（攻506，爆破310，炮击：扩散2）
┃┗爆碎の铳枪（攻552，爆破340，炮击：放射3）
┃┗破岩铳枪ズヴォルタ（攻598，爆破380，炮击：放射4）
┗讨伐队正式铳枪（攻276，炮击：通常1）
┣レッドルーク（攻345，火150，炮击：放射2）
┃┣レッドルーク改（攻437，火250，炮击：放射3）
┃┃┗クリムゾンル-ク（攻529，火280，炮击：放射3）
┃┃┗シルバ-ル-ク（攻552，龙280，炮击：放射3）
┃┃┗ガンチャリオット（攻575，龙300，炮击：放射4）
┃┃┗エンデ・デアヴェルト（攻598，龙320，炮击：放射5）
┃┗古代式回转铳枪（攻414，炮击：扩散2）
┃┗古代式歼灭铳枪（攻506，炮击：扩散3）
┃┗ジェネシス（攻575，炮击：扩散4）
┣近卫队正式铳枪（攻322，炮击：通常2）
┃┗インペリアルガ-ダ-（攻368，炮击：通常2）
┃┣ジェネラルパルド（攻460，炮击：通常2）
┃┃┗アドミラルパルド（攻506，炮击：通常3）
┃┃┗インペリアルオルデン（攻552，炮击：通常4）
┃┗ヒドゥンガンランス（攻414，炮击：通常3）
┃┗ヒドゥンガンランス改（攻437，炮击：通常3）
┃┣夜铳枪【残月】（攻483，炮击：扩散3）
┃┃┗エクリプスガンランス（攻506，毒150，炮击：扩散4）
┃┃┗七星铳枪【玉冲】（攻529，毒200，炮击：扩散5）
┃┗ギリ-ガンランス（攻552，炮击：放射3
┃┗猛风铳枪【里残月】（攻598，炮击：放射4）
┗62式突击铳枪（攻299，防14，水100，炮击：扩散2）
┣ソルダ-トアサルト（攻391，防16，水200，炮击：扩散3）
┃┗マ-シャルウォ-スト（攻529，防18，水260，炮击：扩散3）
┗ブレイクショット（攻345，麻痹170，炮击：放射2）
┗ブレイクエ-ス（攻368，麻痹220，炮击：放射2）
┗ブレイクランアウト（攻483，麻痹240，炮击：放射3）

骨铳枪系
骨铳枪（攻184，炮击：通常1）
┣大骨铳枪（攻276，炮击：通常1）
┃┗龙骨铳枪（攻299，炮击：通常1）
┃┗ボルボロ-ダ-（攻345，炮击：放射2）
┃┗ボルボロ-ダ-改（攻391，炮击：放射3）
┃┣ボルボロボ-デン（攻506，炮击：放射3）
┃┃┗ロスカシュラム（攻598，炮击：放射3）
┃┃┗ロスカグレモス（攻667，炮击：放射4）
┃┗ヴァスカクラスタ-（攻414，冰200，炮击：通常3）
┃┗ヴァスカクラスタ-改（攻437，冰350，炮击：通常3）
┃┗ロスカトルメンタ（攻483，冰450，炮击：通常3）
┃┗ロスカアヴァランシ（攻552，冰500，炮击：通常4）
┗ジャギィガンランス（攻230，炮击：放射1）
┣ジャギィガンランス改（攻253，炮击：放射1）
┃┗フ-リンガンランス（攻299，炮击：放射2）
┃┗プリンセスバ-スト（攻345，毒200，炮击：通常3）
┃┣プリンセスバ-スト改（攻391，毒250，炮击：通常3）
┃┃┗オルトリンデ（攻460，毒300，炮击：通常4）
┃┃┗クイ-ンバ-スト（攻506，毒380，炮击：通常4）
┃┃┗煌铳枪イシュタル（攻552，毒450，炮击：通常5）
┃┗王铳枪ゴウライ（攻437，雷150，炮击：通常3）
┃┗王牙铳枪【火雷】（攻483，雷170，炮击：通常3）
┃┣真・王牙铳枪【震天】（攻621，雷280，炮击：通常4）
┃┗狱铳枪リュウケツ（攻506，炮击：扩散3）
┃┗狼牙铳枪【贪狱】（攻621，炮击：扩散4）
┗ペッコテイピ-（攻253，火120，炮击：通常1）
┗ペッコテイピ-改（攻276，火180，炮击：通常2）
┣マリンフィッシヤ-（攻368，水200，炮击：放射2）
┃┗ディ-プフィッシヤ-（攻414，水250，炮击：放射2）
┃┗ディ-プオ-シャン（攻506，水270，炮击：放射3）
┃┗海王枪リヴァイアサン（攻552，水290，炮击：放射3）
┃┗海神枪リヴァイアサン（攻598，水310，炮击：放射4）
┗ドリ-ムテイピ-（攻345，火240，炮击：通常3）
┗サンダ-フェザ-（攻368，雷350，炮击：放射3）
┗サンダ-バ-ド（攻391，雷400，炮击：放射3）
┗サンダ-ア-ク（攻506，雷450，炮击：放射3）

アイリュ-シカ系
アイリュ-シカ（攻253，麻痹240，炮击：通常2）
┗アイリュ-シカ改（攻322，麻痹280，炮击：通常3）
┗福福アイリュ-シカ（攻368，麻痹300，炮击：通常3）

碎牙炮系
碎牙炮（攻345，防8，龙120，炮击：通常3）
┗崩牙炮（攻483，防12，龙180，炮击：通常4）
┗峰铳枪ジエン【喷牙】（攻575，防16，龙250，炮击：通常5）

愚欲の铳枪系
愚欲の铳枪（攻529，炮击：放射2）
┗暴铳枪グラグリ-ド（攻575，炮击：放射2）
┗ネロ＝グリ-ド（攻644，炮击：放射3）

炮モロコシ系
炮モロコシ（攻276，炮击：扩散3）
┗炮モロコシ改（攻345，炮击：扩散3）
┗大炮モロコシ（攻437，炮击：扩散5）

シルバ-クラウン系
シルバ-クラウン（攻253，防10，炮击：通常3）
┗ゴ-ルドクラウン（攻391，防15，炮击：通常4）
┗プラチナクラウン（攻506，防20，炮击：通常4）

太古の块系
凄く风化した铳枪（攻253，炮击：扩散2）
┗风化した铳枪（攻253，炮击：扩散2）
┗オベリスク（攻506，龙380，炮击：扩散3）
┗デオス・オシリス（攻552，龙420，炮击：扩散4）

インフェルノファナス系
インフェルノファナス（攻460，火500，炮击：扩散4）
┗炽烈ナル修罗ニ坠ツ枪（攻506，火620，炮击：扩散5）

ボルティックワ-クス系
ボルティックワ-クス（攻529，雷450，炮击：扩散5）

斩击斧

拥有两种模式的可变形武器，可根据战况在两种模式中切换从而实现多彩的战法。熟悉两种模式的特点是用好斩击斧的基本，斧模式在拔刀状态下也能较灵活地行动，并且攻击距离长，和怪物周旋时一般用这个模式，不过攻击频率较低，缺乏爆发力。剑模式则相反，虽然行动缓慢，但攻击频率高，且不会弹刀，适合在怪物倒地和中陷阱等长时间的硬直时进行输出，另外剑模式下还能发动装填瓶的效果以及使用大威力的属性解放刺。不过要注意的是，剑模式的招式会消耗耐力槽下方的斩击槽，斩击槽空了后会强制变回斧模式，如要再次剑模式，则得等斩击槽恢复到一半以上。斩击槽的回复方法有两种，一种是不使用剑模式时随时间经过慢慢回复，另一种则是在其显示"RELOAD"字样时按R键手动回复。

操作

斧模式

招式	系统	按键
纵斩	切断	X
横斩（拔刀斩）	切断	A（收刀状态移动中X）
捞斩	切断	A+X/下屏特殊攻击键/横斩后X
左右摆斩	切断	捞斩后A（可连打）
突进斩	切断	拔刀状态滑杆+X
变形斩	切断	突进斩后R（之后切换为剑模式）
变形	—	R
装填	—	斩击槽显示"RELOAD"字样时R
回避	—	B
侧移	—	攻击后←/→+B

剑模式

招式	系统	按键
纵斩（拔刀斩）	切断	X（收刀时R+A+X）
踏步纵斩	切断	滑杆+X
横斩	切断	A
变形斩	切断	横斩后R（之后切换为斧模式）
捞斩	切断	下屏特殊攻击键/纵斩后X/回避后X
属性解放刺	切断	A+X（可连打X增加攻击次数）
属性解放终结刺	切断	属性解放刺中连打X一定次数以上/属性解放刺中↓+X
变形	—	R
回避	—	B

瓶效果一览

种类	说明
强击瓶	增加物理攻击伤害
强属性瓶	增加属性攻击伤害
减气瓶	攻击的同时削减怪物的耐力，攻击头部能累积晕眩值
毒瓶	攻击的同时累积毒属性值
麻痹瓶	攻击的同时累积麻痹属性值
灭龙瓶	为招式附加龙属性

派生

斧模式



剑模式







斩击斧升级表

ボーンアックス系
ボーンアックス（攻368，强击瓶）
└ボーンアックス改（攻414，强击瓶）
├ボーンスマッシャー（攻460，强击瓶）
│└アサルトアックス（攻552，麻痹瓶）
│├アサルトアックス改（攻598，麻痹瓶）
││└バンカーバスター（攻644，麻痹瓶）
││└バンカーバスター改（攻736，麻痹瓶）
││└バスチオンバスター（攻828，麻痹瓶）
││├ヒドゥンアックス（攻874，毒瓶）
│││└暗夜剑斧【弦月】（攻920，毒瓶）
│││└无明剑斧【灭谛】（攻966，毒瓶）
│││└エクリプスアックス（攻1104，强击瓶）
│││└七星剑斧【开阳】（攻1150，强击瓶）
││└テュランノス（攻1012，灭龙瓶）
││└テラ-テュランノス（攻1104，灭龙瓶）
││└业斧グラバリタ（攻1196，灭龙瓶）
││└灭斧グラバリタ（攻1288，灭龙瓶）
│└ボルトアックス（攻598，雷80，强属性瓶）
│└ボルトアックス改（攻690，雷90，强属性瓶）
│└ハイボルトアックス（攻736，雷100，强属性瓶）
│└雷剑斧ヴォルト（攻920，雷120，强属性瓶）
│└雷震剑斧ヴォルト（攻966，雷130，强属性瓶）
│└ネオボルトアックス（攻1104，雷140，强属性瓶）
│├白雷剑斧ラミエル（攻1150，雷320，强属性瓶）
│└冥雷の刚剑斧（攻1196，雷160，强击瓶）
│└冥剑雷斧エンシード（攻1196，雷180，强击瓶）
└青熊斧（攻460，毒瓶）
├青熊斧改（攻506，毒瓶）
│├青熊斧【山块】（攻552，毒瓶）
││└青熊豪斧【山祭】（攻690，毒瓶）
││└ディオスアックス（攻874，爆破220，强击瓶）
││└ディオスアックス改（攻1012，爆破250，强击瓶）
││└爆砕の剑斧（攻1150，爆破280，强击瓶）
││└破岩剑斧エクリクシー（攻1196，爆破300，强击瓶）
│└アンバースラッシュ（攻598，冰120，强属性瓶）
│└アンバースラッシュ改（攻644，冰150，强属性瓶）
│└ゴアフロストアンバー（攻828，冰180，强属性瓶）
│├ゴアゲイルフロスト（攻920，冰320，强属性瓶）
││└ギガゲイルフロスト（攻1012，冰350，强属性瓶）
│└アズライトスラッシュ（攻874，麻痹瓶）
│└ゴアゲイルアズライト（攻966，麻痹瓶）
│└ギガゲイルアズライ（攻1012，麻痹瓶）
└ペキスパンダー（攻552，火120，强属性瓶）
└ペキスパンダ-改（攻690，火150，强属性瓶）
├クルペキスパンダー（攻736，火170，强属性瓶）
│├モーターバースト（攻874，防10，火200，强属性瓶）
││└モーターバースト改（攻966，防16，火230，强属性瓶）
││└ギガントバースト（攻1012，防26，火250，强属性瓶）
││└ギガントエンケラ（攻1196，防30，火280，强属性瓶）
└スパークルペッコ（攻690，雷170，强属性瓶）
└ボルトペッカー（攻828，雷200，强属性瓶）
└アグリットペッカー（攻1012，雷250，强属性瓶）
ワイルドアックス系
ワイルドアックス（攻460，减气瓶）
├ワイルドアックス改（攻598，减气瓶）
│└グランドダッシャー（攻644，减气瓶）
│├ヘビィディバイド（攻690，减气瓶）
││├ヘビィディバイド改（攻736，减气瓶）
│││└山溃グリュンハルト（攻920，减气瓶）
│││└地割ハルトシュラグン（攻1058，减气瓶）
│││└震剑斧ナイノカミ（攻1242，减气瓶）
││└タイラントアックス（攻782，减气瓶）
││├ファイアテンペスト（攻874，火80，强击瓶）
│││├フレイムテンペスト（攻1104，火150，强击瓶）
││││└红莲斧ヘルゼスティ（攻1150，火180，强击瓶）
│││└リキッドストーム（攻966，水80，强属性瓶）
│││└アクアテンペスト（攻1058，水150，强击瓶）
│││└激流斧ヘルシュトロール（攻1104，水200，强击瓶）
││└グランドカオス（攻1012，减气瓶）
││├タナトスアックス（攻1058，麻痹瓶）
│││└デモン（攻1196，麻痹瓶）
│││└ハデス（攻1288，麻痹瓶）
││└ガイア（攻1344，减气瓶）
│└バウンドローラー（攻644，麻痹100，强属性瓶）
│└バウンドローラー改（攻736，麻痹120，强属性瓶）
│├ヴァーミリンガー（攻874，麻痹150，强属性瓶）
││└红剑斧ヴァーミリオン（攻1058，麻痹180，强属性瓶）
│└王剑斧ライデン（攻828，雷220，强击瓶）
│└王牙剑斧【裂雷】（攻966，雷240，强击瓶）
│└狱狼斧リュウガ（攻1058，龙240，强击瓶）
│└狼牙剑斧【暴狱】（攻1196，龙260，强击瓶）
└ドロスアックス（攻506，水120，强属性瓶）
├ドロスアックス改（攻644，水150，强属性瓶）
│├スプラックス（攻690，水200，强属性瓶）
││└魔锁狩（攻736，防8，水230，强属性瓶）
││└大魔锁狩（攻828，防12，水270，强属性瓶）
││└天魔锁狩【断鬼】（攻1058，防16，水450，强属性瓶）
│└フィンスラッシュ（攻736，睡眠150，强击瓶）
│└フィンスラッシュ改（攻828，睡眠200，强击瓶）
│└メガプテギオ（攻966，睡眠220，强击瓶）
└龙姫の剑斧（攻598，毒100，强属性瓶）
└龙姫の剑斧改（攻644，毒160，强属性瓶）
└ランドグリーズ（攻736，毒210，强属性瓶）
└ハイランドグリーズ（攻920，毒240，强属性瓶）
└樱剑苍斧（攻1104，毒320，强属性瓶）
└樱剑苍斧【花天】（攻1196，毒360，强属性瓶）
ディーエッジ系
ディーエッジ（攻552，灭龙瓶）
└ディーブレイク（攻598，灭龙瓶）
└ソルブレイカー（攻644，灭龙瓶）
└ソルクラッシャー（攻920，灭龙瓶）
└ヘリオスクラッシャー（攻1012，灭龙瓶）
グリムキャット系
グリムキャット（攻598，麻痹220，强击瓶）
└シュレムカッツェ（攻690，麻痹270，强击瓶）
└イルフェムフェレス（攻782，麻痹300，强击瓶）
ナバルタスク系
ナバルタスク（攻690，水150，强击瓶）
└グレートナバルタスク（攻1058，水170，强击瓶）
└海王斧ナバルディード（攻1242，水180，强击瓶）
インフェルノクレスト系
インフェルノクレスト（攻920，火390，强属性瓶）
└暗黑ト赤热ノ剑ト斧（攻1012，火480，强属性瓶）
黒の剑斧系
黒の剑斧（攻920，龙320，强属性瓶）
└ブラックハーベスト（攻1012，龙450，强属性瓶）
└神灭斧アル・ヴァアリア（攻1058，龙500，强属性瓶）
单独生产系
海贼Jアックス（攻920，强击瓶）
スラッシュフォックス（攻1196，冰120，强击瓶）

弩炮

本作中弩炮取消了《MH3》的轻、中、重弩分法，回到了原有的轻弩和重弩两种。轻弩攻击力低机动性高，可使用的弹种丰富，是偏支援型的武器，并且轻弩还有独有的连射机能，能让特定弹种只消费一发弹药进行数次射击，结合异常属性弹能让怪物迅速陷入异常状态。本作新增了弩炮的限制解除要素，珍稀度6以上的弩可在加工屋花费金钱使用，轻弩的限制解除效果包括了变更弹种也可以保持上弹状态、X+A可以重新装填所有弹药、不能进行速射（相对地部分弹种的装填数会增加）三种。

重弩则和轻弩相反，牺牲了移动速度换来更高的攻击力，针对怪物的弱点进行打击有着不输于近战武器的输出能力。重弩的独有能力为蹲射，作用是以不能移动为代价，换来特定弹种的多弹药连续射击，进一步提升了重弩的输出能力。另外虽然重弩的机动性不如轻弩，不过取而代之的是可以加装盾牌进行防御，且防御在蹲射中也能发挥作用，可在来不及回避时保命。重弩的限制解除效果为攻击力提升、可使用龙击弹、不能进行蹲射（相对地部分弹种的装填数会增加）。

操作

招式	按键
共通操作	
射击	A
上弹	X
收纳状态下快速上弹	R+A+X
接近攻击	下屏特殊攻击键
弹种变更	L（长按）后X或B
简易瞄准模式	R（长按）+方向键
狙击模式	R
狙击模式解除	狙击模式中R
回避	B

招式	按键
轻弩专用操作	
侧移	射击后←/→+B
后撤	射击后B
重弩专用操作	
蹲射	A+X（B/X选择弹药，A决定）
蹲射视角调整	蹲射中滑杆
蹲射射击	蹲射中A
蹲射取消	蹲射中B
侧回避	射击后←/→+B

弹种一览

弹种	说明
通常弹	普通子弹。LV1弹数无限，但威力很低；LV2威力最高；LV3威力略低于LV2，但可3次跳弹。
贯通弹	能贯通怪物的躯体，属于狩猎大型怪物时的主力弹药。LV1的Hit数为3次，每提升一级Hit数+1。
散弹	发射后子弹会散开攻击怪物，适合用来清杂兵。LV1的Hit数为3次，每提升一级Hit数+1。
彻甲榴弹	子弹命中后，经过一段时间后发生爆炸，等级越高爆炸威力越强。另外如果命中怪物的头部还能累积晕眩值。
扩散弹	命中后子弹会分裂成几个在怪物四周产生爆炸，LV1会产生3次爆炸，每提升一级爆炸次数+1。
回复弹	命中目标后会回复体力，需要注意的是击中怪物同样会给对方回复，回复量随等级上升。
毒弹	毒属性子弹，命中目标后能累积毒属性，子弹本身也有攻击力，LV2比LV1威力和毒属性值更高。
麻痹弹	麻痹属性子弹，命中目标后能累积麻痹属性，子弹本身也有攻击力，LV2比LV1威力和麻痹属性值更高。
睡眠弹	睡眠属性子弹，命中目标后能累积睡眠属性，子弹本身无攻击力，LV2比LV1睡眠属性值更高。
鬼人弹	命中同伴能使其攻击力提升，并且如果同伴是剑士的话武器的斩味也会得到提升。
硬化弹	命中同伴能使其防御力提升，同时附加超级装甲状态。
减气弹	能削减怪物的耐力，命中怪物的头部还能累积晕眩值，LV2比LV1威力更高。
火炎弹	火属性攻击子弹。
水冷弹	水属性攻击子弹。
电击弹	雷属性攻击子弹。
冰结弹	冰属性攻击子弹。
灭龙弹	龙属性攻击子弹，具有贯通弹的特性，装填速度慢，反动大。
斩裂弹	切断系统的子弹，能破坏需要切断系统才能破坏的部分。
爆破弹	爆破属性子弹，命中目标后能累积爆破属性，子弹本身的威力也很高，但装填速度慢，反动大。
龙击弹	近距离使用的强力弹种，具有火属性，发射准备时间和硬直都很大。
水中弹	性能和散弹相似的水属性子弹，在水中使用时威力更高。LV1的Hit数为3（地上为2），LV2的Hit数为5（地上为3）。
捕获用麻痹弹	效果和捕获用麻痹玉相同。
ペイント弹	命中目标后，怪物会在大地图上显示出位置。





轻弩升级表

クロスボウガン系
クロスボウガン（攻104，速射：无）
└クロスボウガン改（攻130，速射：Lv1散弹）
├クロスブリッツ（攻156，速射：Lv1散弹）
│├ハンターライフル（攻221，速射：Lv1散弹）
││└スナイプシューター（攻247，速射：Lv1散弹）
││　└デヴァイドスナイパー（攻299，速射：Lv1通常弹，Lv1散弹）
│├ボルボバレット（攻182，防10，速射：Lv1散弹）
││└ボルボバレット改（攻208，防12，速射：Lv1散弹），
││　└バズルボローカ（攻247，防14，速射：Lv1散弹，Lv2散弹）
││　　├アウロラフレア（攻273，防16，速射：Lv1散弹，Lv2散弹，冰结弹）
││　　│└アヴァランチャー（攻299，防18，速射：Lv1散弹，Lv2散弹，冰结弹）
││　　│　└グラシアラハティ（攻325，防20，速射：Lv1散弹，Lv2散弹，冰结弹，Lv1减气弹）
││　　│　　└アークティカキャノン（攻351，防22，速射：Lv1散弹，Lv2散弹，冰结弹，Lv1减气弹）
││　　└ディオスブラスト（攻195，速射：火炎弹，爆破弹）
││　　　└ディオスブラスト改（攻234，速射：火炎弹，爆破弹）
││　　　　└爆碎の光弩（攻286，防10，速射：火炎弹，爆破弹）
││　　　　　└破岩弩バリスタイト（攻338，防12，速射：火炎弹，爆破弹）
│└ジャギットファイア（攻143，速射：Lv1贯通弹），
│　└バンデットファイア（攻169，速射：LV1贯通弹，Lv1毒弹）
│　　└バンデットレイジ（攻208，速射：Lv1贯通弹，Lv1毒弹，Lv1睡眠弹）
├ロアルスリング（攻143，速射：水冷弹）
│└ロアルストリーム（攻182，速射：水冷弹）
│　├ロアルフラッド（攻208，速射：水冷弹）
│　│└メイルシュトローム（攻234，速射：水冷弹，Lv1麻痹弹）
│　│　└メイルシュトローム改（攻273，速射：水冷弹，Lv1麻痹弹）
│　│　　├流弩ガノシュトローム（攻338，速射：水冷弹，Lv1麻痹弹）
│　│　　└ジェイドストーム（攻299，速射：水冷弹，Lv1睡眠弹，Lv1水中弹）
│　│　　　└ジェイドテンペスト（攻325，速射：水冷弹，Lv1睡眠弹，Lv1水中弹）
│　└チャナガシュート（攻182，速射：Lv2通常弹，Lv1麻痹弹）
│　　└暗红炮（攻208，速射：Lv2通常弹，Lv1麻痹弹）
│　　　└暗红炮改（攻247，速射：Lv2通常弹，Lv1麻痹弹）
│　　　　└チェン＝チャングラー（攻286，速射：Lv2通常弹，Lv1麻痹弹，Lv1水中弹）
│　　　　　└チャナ＝ガルナ（攻312，速射：Lv2通常弹，Lv1麻痹弹，Lv1水中弹）
├ポイズンギフト（攻169，速射：Lv1散弹，Lv1毒弹）
│└ポイズンレガシー（攻195，速射：Lv1散弹，Lv1毒弹）
│　├イモータルバンド（攻260，速射：Lv1散弹，Lv1毒弹）
│　│└イモータルジェイル（攻299，速射：Lv1散弹，Lv1毒弹，Lv2毒弹）
│　│　└イモータルプリズン（攻338，速射：Lv1散弹，Lv1毒弹，Lv2毒弹）
│　└ブラッティバインド（攻247，速射：Lv1散弹，电击弹）
│　　└クリムゾンシーカー（攻286，速射：Lv1散弹，电击弹）
│　　　└デッドチェイサー（攻299，速射：Lv1散弹，电击弹，Lv1麻痹弹）
│　　　　└グリーフスペクター（攻325，速射：Lv1散弹，电击弹，Lv1麻痹弹）
├ブリザードカノン（攻195，速射：冰结弹）
│└ブリザードヘイル（攻221，速射：冰结弹）
│　└ブリザードタビュラ（攻260，速射：Lv1贯通弹，冰结弹）
│　　└ダイヤモンドフロスト（攻299，速射：Lv2通常弹，Lv1贯通弹，冰结弹）
│　　　└ダイヤモンドクレスト（攻325，速射：Lv2通常弹，Lv1贯通弹，冰结弹）
└ヴァルキリーファイア（攻182，速射：Lv2通常弹）
└ヴァルキリーフレイム（攻221，速射：Lv2通常弹，Lv1毒弹）
└ヴァルキリーブレイズ（攻260，速射：Lv2通常弹，Lv1贯通弹，Lv1毒弹）
└ハートヴァルキリー（攻286，速射：Lv2通常弹，Lv1贯通弹，Lv1毒弹）
└樱花の连弩（攻312，速射：Lv2通常弹，Lv1贯通弹，Lv1毒弹）
└缭乱の对弩（攻338，速射：Lv2通常弹，Lv1贯通弹，Lv1毒弹）

瓢弹系
瓢弹（攻156，速射：Lv2通常弹）
└瓢弹【百成】（攻195，速射：Lv2通常弹）
└瓢弹【千成】（攻273，速射：Lv2通常弹，Lv1散弹）

雷炮サンダークルス系
雷炮サンダークルス（攻182，速射：Lv2贯通弹，电击弹）
└雷炮サンダークルス改（攻234，速射：Lv2贯通弹，电击弹）
└雷迅炮サンダークルス（攻273，速射：Lv2贯通弹，电击弹）
└ネオサンダークルス（攻312，速射：Lv2贯通弹，电击弹，Lv1麻痹弹）
└白雷炮エクレール（攻338，速射：Lv2贯通弹，电击弹，Lv1麻痹弹）

火龙炮系
火龙炮（攻208，速射：火炎弹）
└业火龙炮（攻247，速射：火炎弹）
└凤仙火龙炮（攻286，速射：Lv2通常弹，火炎弹）
└苍火龙炮【炎天】（攻312，速射：Lv2通常弹，Lv1彻甲榴弹，火炎弹）
└苍火龙炮【烈日】（攻338，速射：Lv2通常弹，Lv1彻甲榴弹，火炎弹）

ベルクーツ系

ベルクーツ（攻221，速射：Lv1减气弹）
└ベルクタウラス（攻273，速射：Lv1减气弹）
　└ド级弩アルデバラン（攻299，速射：Lv1减气弹）
　　└猛牛弩【一角】（攻325，速射：Lv1彻甲榴弹，Lv1减气弹）
　　　└猛牛弩【天角】（攻364，速射：Lv1彻甲榴弹，Lv1减气弹）

吹吹茶釜系

吹吹茶釜（攻169，速射：Lv1毒弹，Lv1麻痹弹，Lv1睡眠弹）
└吹吹チャガンマン（攻208，速射：Lv1毒弹，Lv1麻痹弹，Lv1睡眠弹）
　└名器吹吹チャガンマン（攻247，速射：斩裂弹，Lv1毒弹，Lv1麻痹弹，Lv1睡眠弹）

王弩ライカン系

王弩ライカン（攻260，速射：电击弹，斩裂弹）
└王牙弩【野雷】（攻286，速射：电击弹，斩裂弹）
　└真・王牙弩【天鼓】（攻312，速射：Lv2散弹，电击弹，斩裂弹）
　　├ガオウ・バルゾルで（攻338，速射：Lv2散弹，电击弹，斩裂弹，Lv1麻痹弹）
　　│└冥弩エンプロクス（攻364，速射：Lv2散弹，电击弹，斩裂弹，Lv1水中弹）
　　└狼牙弩【反狱】（攻351，速射：Lv2贯通弹，Lv2散弹，灭龙弹，斩裂弹）

ヒドゥンゲイズ系

ヒドゥンゲイズ（攻247，速射：Lv1贯通弹，斩裂弹）
└夜行弩【枭ノ眼】（攻260，速射：Lv1贯通弹，斩裂弹）
　└ギリーゲイズ（攻286，速射：Lv2通常弹，Lv1贯通弹，斩裂弹）
　　└狂风弩【鹰ノ眼】（攻299，速射：Lv2通常弹，Lv1贯通弹，斩裂弹）
　　　└エクリプスゲイズ（攻312，速射：Lv2通常弹，Lv1贯通弹，斩裂弹，Lv1毒弹）

イビルマシーン系

イビルマシーン（攻286，速射：灭龙弹）
└マッドネスグリーフ0（攻312，速射：灭龙弹）
　└业弩ダークデメント（攻338，速射：Lv1扩散弹，灭龙弹）
　　└灭弩ダークデメント（攻377，速射：Lv1扩散弹，灭龙弹）

さびた块系

鬼ケ岛（攻195，速射：Lv1彻甲榴弹）
└大鬼ケ岛（攻221，速射：Lv1通常弹，Lv1彻甲榴弹）

太古の块系

神ケ岛（攻247，速射：Lv2通常弹，Lv1彻甲榴弹）
└大神ケ岛【出云】（攻286，速射：Lv2通常弹，Lv1彻甲榴弹）
　　└大神ケ岛【神在月】（攻312，速射：Lv2通常弹，Lv1彻甲榴弹，Lv1扩散弹）

单独生产系

ブルータルレイジ（攻273，速射：LV1贯通弹，LV2贯通弹，LV1毒弹，LV1睡眠弹）
运命ヲ烧キ尽クス铳弹（攻390，速射：LV1扩散弹，LV2火炎弹，灭龙弹）

重弩升级表

ボーンシューター系

ボーンシューター（攻118，蹲射：Lv1通常弹）
└ボーンシューター改（攻148，蹲射：Lv1通常弹）
　└ボーンバスター（攻192，蹲射：Lv1通常弹，Lv2通常弹）
　　├青熊筒（攻192，蹲射：Lv1散弹）
　　│└青熊轰筒（攻251，蹲射：Lv1散弹，Lv2散弹，Lv1麻痹弹）
　　│　└青熊轰筒【川渔】（攻281，蹲射：Lv1散弹，Lv2散弹，Lv1麻痹弹）
　　├妃龙炮【远击】（攻207，蹲射：火炎弹）
　　│└妃龙炮【飞击】（攻251，蹲射：火炎弹，Lv1毒弹）
　　│　└妃龙炮【姬击】（攻296，蹲射：火炎弹，Lv2毒弹）
　　│　　└后妃龙炮【樱花】（攻340，蹲射：火炎弹，Lv2毒弹）
　　│　　　└后妃龙炮【山樱】（攻370，蹲射：火炎弹，Lv2毒弹）
　　│　　　　└后妃龙炮【八重樱】（攻399，蹲射：Lv1贯通弹，火炎弹，Lv2毒弹）
　　├スレイペンギーゴ（攻192，蹲射：冰结弹）
　　│└スレイペンギング（攻236，蹲射：冰结弹）
　　│　└ペングルスカイザー（攻266，蹲射：Lv1贯通弹，冰结弹）
　　├46式潜伏重炮I（攻207，防8，蹲射：Lv3通常弹，水冷弹）
　　│├46式潜伏重炮II（攻236，防16，蹲射：Lv3通常弹，水冷弹）
　　││└46式潜伏重炮III（攻266，防18，蹲射：Lv3通常弹，水冷弹）
　　││　└潜炮ハープール（攻325，防20，L蹲射：v3通常弹，水冷弹，Lv1毒弹）
　　││　　└潜壕炮モーテハプル（攻355，防20，蹲射：Lv3通常弹，水冷弹，Lv1毒弹）
　　│└ガノスプレッシャー（攻266，防20，蹲射：Lv2贯通弹，水冷弹）
　　│　└ガノスプレッシャー改（攻310，防20，蹲射：Lv2贯通弹，水冷弹）
　　│　　└ヴェルデパイレーツ（攻340，防20，蹲射：Lv3贯通弹，水冷弹，Lv1水中弹）
　　│　　　└キャプテンヴェルデ（攻370，防20，蹲射：Lv3贯通弹，水冷弹，Lv1水中弹）
　　└トロペクルガン（攻207，蹲射：Lv1散弹，火炎弹）
　　　└トロペクルガン・彩（攻236，蹲射：Lv1散弹，火炎弹）
　　　　└ペコキッシュガン（攻251，蹲射：Lv1散弹，火炎弹）
　　　　　├ペコキッシュサンダー（攻281，蹲射：Lv1散弹，火炎弹，电击弹）
　　　　　│└パッチペッカー（攻340，蹲射：Lv1散弹，火炎弹，电击弹）
　　　　　│　└ペコヘントパッカー（攻370，蹲射：Lv1散弹，火炎弹，电击弹）
　　　　　└ディオスキャノン（攻222，蹲射：火炎弹，爆破弹）
　　　　　　└ディオスキャノン改（攻266，蹲射：火炎弹，爆破弹）
　　　　　　　└爆碎の重炮（攻325，防10，蹲射：火炎弹，爆破弹）
　　　　　　　　└破岩大炮シュライアー（攻384，防12，蹲射：火炎弹，爆破弹）

ズッカカロッツァ系

ズッカカロッツァ（攻177，蹲射：Lv3通常弹，Lv1睡眠弹）
└クイーンカロッツァ（攻222，蹲射：Lv3通常弹，Lv1睡眠弹）
　└サンドリヨン（攻281，蹲射：Lv3通常弹，Lv2睡眠弹）

デュエルスタッブ系

デュエルスタッブ（攻251，蹲射：Lv2通常弹，Lv1贯通弹）
└デュエルスタッブ改（攻281，蹲射：Lv2通常弹，Lv1贯通弹）
　└バズディアーカ（攻310，蹲射：Lv2通常弹，Lv3通常弹，Lv1贯通弹）
　　└ネロディアーカ（攻370，蹲射：Lv1通常弹，Lv2通常弹，Lv3通常弹，Lv2贯通弹，Lv3贯通弹）
　　　└カーディアーカ（攻414，蹲射：Lv1通常弹，Lv2通常弹，Lv3通常弹，Lv2贯通弹，Lv3贯通弹）

ラギアブリッツ系

ラギアブリッツ（攻222，蹲射：Lv2通常弹，电击弹）
└ラギアブリッツ改（攻251，蹲射：Lv2通常弹，电击弹）
　└雷炮ラギアブリッツ（攻296，蹲射：Lv2通常弹，电击弹）
　　└ネオラギアブリッツ（攻355，蹲射：Lv3通常弹，水冷弹，电击弹）
　　　└白雷炮ブリッツドール（攻384，蹲射：Lv3通常弹，水冷弹，电击弹）
　　　　└冥炮エンヴァトーレ（攻414，蹲射：Lv3通常弹，水冷弹，电击弹，Lv2水中弹）

アグナブロウ系

アグナブロウ（攻222，蹲射：Lv1彻甲榴弹，火炎弹）
└アグナブラスター（攻251，蹲射：Lv1彻甲榴弹，火炎弹）
　├炎戈铳ブレイズヘル（攻296，蹲射：Lv1彻甲榴弹，Lv2彻甲榴弹，火炎弹）
　│└炎戈炮アグナバリスト（攻340，蹲射：Lv1贯通弹，Lv1彻甲榴弹，Lv2彻甲榴弹，火炎弹）
　│　└炎戈炮アグナコルビぇ（攻370，蹲射：Lv1贯通弹，Lv1彻甲榴弹，Lv2彻甲榴弹，火炎弹）
　└冻戈铳アヴェルスヘル（攻310，蹲射：Lv1扩散弹，水冷弹，冰结弹）
　　└冻戈炮カインスヘル（攻355，蹲射：Lv2贯通弹，Lv1扩散弹，水冷弹，冰结弹）
　　　└冻戈炮セト（攻384，蹲射：Lv2贯通弹，Lv1扩散弹，水冷弹，冰结弹）

ヴォル＝ショット系

ヴォル＝ショット（攻251，蹲射：火炎弹，冰结弹）
└ヴォル＝ショット改（攻276，蹲射：火炎弹，冰结弹）
　└ヴォル＝バール（攻310，蹲射：火炎弹，冰结弹）
　　└ギガン＝ショット（攻370，蹲射：火炎弹，冰结弹，灭龙弹）
　　　└ギガン＝バール（攻414，蹲射：火炎弹，冰结弹，灭龙弹）

ブルームスター系

ブルームスター（攻222，蹲射：斩裂弹）
└メテオリト（攻266，蹲射：Lv2贯通弹，斩裂弹）
　└ミーティア（攻355，蹲射：Lv2贯通弹，Lv2扩散弹，斩裂弹）

峰山大炮系

峰山大炮（攻296，防16，蹲射：Lv3贯通弹，水冷弹，Lv1减气弹）
└峰山龙炮（攻340，防22，蹲射：Lv3贯通弹，水冷弹，Lv1减气弹）
　└灵山龙炮【荒魂】（攻414，防30，蹲射：Lv3通常弹，Lv3贯通弹，水冷弹，Lv1减气弹）

ナバルモービル系

ナバルモービル（攻281，蹲射：Lv1通常弹，Lv1贯通弹，Lv1散弹）
└ナバルフラーテル（攻340，蹲射：Lv2通常弹，Lv1贯通弹，Lv1散弹）
　└アークアンセスター（攻384，蹲射：Lv2通常弹，Lv1贯通弹，Lv1散弹）
　　└皇炮アークアンセム（攻429，蹲射：Lv2通常弹，Lv1贯通弹，Lv1散弹）

カオスウイング系

カオスウイング（攻340，蹲射：火炎弹，水冷弹，电击弹，冰结弹）
└神灭弩アル・エリア（攻414，蹲射：火炎弹，水冷弹，电击弹，冰结弹）

海造炮系

海造炮【火刃】（攻251，蹲射：Lv1彻甲榴弹，Lv2彻甲榴弹）
└海造炮【炎刃】（攻310，蹲射：Lv1彻甲榴弹，Lv2彻甲榴弹）
　└海造炮【灰烬】（攻370，蹲射：Lv1彻甲榴弹，Lv2彻甲榴弹，Lv3彻甲榴弹）

カブレライトキャノン系

カブレライトキャノン（攻251，蹲射：Lv2贯通弹，斩裂弹）
└メテオキャノン（攻281，蹲射：Lv2贯通弹，斩裂弹）
　└ギャラクシーキャノン（攻340，蹲射：Lv2贯通弹，冰结弹，斩裂弹）

王炮ライド系

王炮ライド（攻281，蹲射：电击弹，斩裂弹）
└王牙炮【山雷】（攻310，蹲射：电击弹，Lv1麻痹弹，斩裂弹）
　├真・王牙炮【天机】（攻384，蹲射：电击弹，Lv1麻痹弹，斩裂弹）
　└狼牙炮【逆狱】（攻399，蹲射：电击弹，灭龙弹，斩裂弹）

ヒドゥンスナイパー系

ヒドゥンスナイパー（攻266，蹲射：Lv1贯通弹，斩裂弹）
└夜炮【黑风】（攻281，蹲射：Lv1贯通弹，斩裂弹）
　└ギリースナイパー（攻325，蹲射：Lv3通常弹，Lv1贯通弹，斩裂弹）
　　└烈风炮【里黑风】（攻340，蹲射：Lv3通常弹，Lv1贯通弹，斩裂弹）
　　　└エクリプスナイパー（攻355，蹲射：Lv3通常弹，Lv1贯通弹，Lv1毒弹，斩裂弹）

单独生产系

ゴッドオブペングルス（攻340，蹲射：Lv1贯通弹，Lv2贯通弹，冰结弹）
青熊大轰筒【豪腕】（攻340，蹲射：Lv1散弹，Lv2散弹，Lv1麻痹弹，Lv1减气弹）
恶鬼サエ啼ク怒号ノ炮（攻444，蹲射：Lv3扩散弹，火炎弹，灭龙弹）

弓

弓虽然和弩炮一样为远程武器，但无需使用弹药，取而代之是由蓄力等级和射击种类来决定攻击力。弓的射击种类分为连射、扩散和贯通三种，每种都有着不同的特点。通常一把弓并不只有一种射击种类，蓄力到不同的阶段就可使用不同射击类型，从而用来应付各种战况。另外当蓄力到阶段3以上时还可以使用曲射，和一般的抛物线型射击不同，曲射是往空中射箭，箭再从空中对地上的怪物进行打击，能削减怪物的耐力以及对怪物头部打击时能累积晕眩值。曲射同样也有三个种类，具体可参考右表。注意曲射在水中时性能会发生改变，飞行轨道变成了和一般射击一样的抛物线型，命中难度大幅上升，所以水战时不推荐以曲射作为主攻。另外弓可以装填各种瓶来附加各种效果，如提升攻击力的强击瓶，打异常状态的麻痹瓶和毒瓶等。

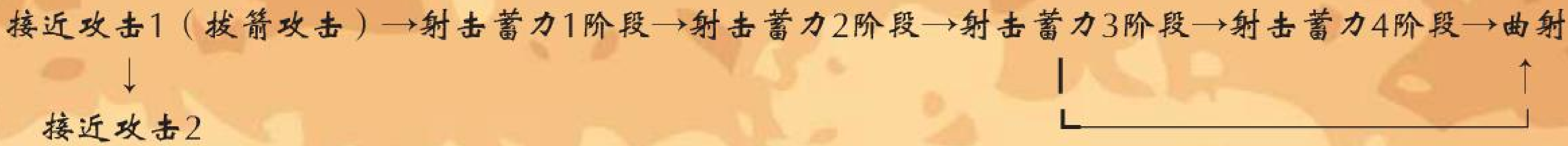
操作

招式	系统	按键
接近攻击1（拔箭攻击）	切断	A（收弓状态R+A+X）
接近攻击2	切断	接近攻击1（拔箭攻击）后A
射击1	弹	X
射击2	弹	按X蓄力到第二阶段时松开
射击3	弹	按X蓄力到第三阶段时松开
射击4	弹	按X蓄力到第四阶段时松开
曲射	弹	按X蓄力到第三阶段后按A
瓶选择	—	L（长按）后X或B
装填瓶	—	A+X
瞄准模式	—	R（长按）+方向键
后跳	—	射击后B
回避	—	B

弓升级表

ハンタ-ボウⅠ系
ハンタ-ボウⅠ（攻96，防5，曲射：放散）
└ハンタ-ボウⅡ（攻120，防8，曲射：放散）
└ハンタ-ボウⅢ（攻144，防10，曲射：放散）
├パワ-ハンタ-ボウⅠ（攻168，防13，曲射：放散）
│└パワ-ハンタ-ボウⅡ（攻204，防16，曲射：放散）
│├ブレイブハンタ-ボウ（攻252，防16，曲射：放散）
│└ディオスアロ-（攻228，爆破100，曲射：爆裂）
│└ディオスアロ-改（攻252，爆破120，曲射：爆裂）
│└爆碎の从矢（攻288，爆破160，曲射：爆裂）
│└破岩弓イクサブロド（攻312，爆破200，曲射：爆裂）
├64式连装弓Ⅰ（攻168，水70，曲射：放散）
│└64式连装弓Ⅱ（攻192，水100，曲射：放散）
│└スコルピオダ-ト（攻204，水120，曲射：放散）
│└龙头琴（攻216，防10，水140，曲射：放散）
│└龙头琴【雨呗】（攻252，防10，水170，曲射：放散）
│└龙头琴【水戏】（攻300，防10，水200，曲射：放散）
└クイ-ンブラスタ-Ⅰ（攻180，曲射：集中）
└クイ-ンブラスタ-Ⅱ（攻204，曲射：集中）
└クイ-ンブラスタ-Ⅲ（攻216，曲射：集中）
└ハ-トショットボウⅠ（攻240，曲射：集中）
└ハ-トショットボウⅡ（攻276，曲射：集中）
└ハ-トショットボウⅢ（攻300，曲射：集中）
└月穿ちセレ-ネ（攻312，火230，曲射：集中）

アルクセロ系
アルクセロ（攻120，曲射：集中）
└アルクウノ（攻132，曲射：集中）
├アルクセロル-ジュ（攻144，火140，曲射：集中）
│└アルクウノル-ジュ（攻156，火180，曲射：集中）
│└アルクドスル-ジュ（攻180，火220，曲射：集中）
│└アルクトレスル-ジュ（攻216，火260，曲射：集中）
├アルクセロブラン（攻132，冰220，曲射：集中）
│└アルクウノブラン（攻156，冰270，曲射：集中）
│└アルクドスブラン（攻192，冰290，曲射：集中）
│└アルクトレスブラン（攻228，冰300，曲射：集中）
└アルクセロジョ-ヌ（攻132，雷300，曲射：集中）
└アルクウノジョ-ヌ（攻144，雷350，曲射：集中）
└アルクドスジョ-ヌ（攻180，雷370，曲射：集中）
└アルクトレスジョ-ヌ（攻204，雷390，曲射：集中）



接近攻击1（拔箭攻击）→射击蓄力1阶段→射击蓄力2阶段→射击蓄力3阶段→射击蓄力4阶段→曲射
↓
接近攻击2
（射击蓄力3阶段也可直接→曲射）

射击种类一览	
种类	效果
连射	连续射出数发纵向弓箭，蓄力等级增加箭的数量增加，适合狙击怪物的弱点。最适射击距离为中近距离。
扩散	连续射出数发横向弓箭，蓄力等级增加箭的数量、威力增加，适合打异常属性或清理杂兵。最适射击距离为近距离。
贯通	射出一发能贯穿怪物的弓箭，能产生多段攻击，蓄力等级增加Hit数增加。最适射击距离为中远距离。

曲射种类一览	
种类	效果
放散型	攻击范围广，容易命中，但单发弓箭威力低，适合清理杂兵或破坏大型怪物的某些高部位。
集中型	攻击范围窄，不容易命中，但定点火力高，适合攻击怪物头部累积晕眩值。
爆炸型	箭落地后产生爆炸，威力很高，但注意爆炸有吹飞效果，在多人狩猎时要慎用。

瓶效果一览	
种类	效果
强击瓶	提升箭的攻击力。
接击瓶	近距离射击以及接近攻击的攻击力上升。
毒瓶	为箭矢附加毒属性。
麻痹瓶	为箭矢附加麻痹属性。
睡眠瓶	为箭矢附加睡眠属性。
染色瓶	命中大型怪物后能在大地图中看到它所在的位置。
灭气瓶	命中后削减怪物的耐力。
爆破瓶	为箭矢和接近攻击附加爆破属性。

ハララペッコ系
ハララペッコ（攻144，火120，曲射：放散）
└ハラララペッコ（攻156，火160，曲射：放散）
└ハ-トブレイカ-（攻180，火200，曲射：放散）
└ブロ-クンハ-ト（攻204，火280，曲射：放散）
└ストロングハ-ト（攻264，火350，曲射：放散）

フロギィリボルバ-Ⅰ系
フロギィリボルバ-Ⅰ（攻120，曲射：爆裂）
└フロギィリボルバ-Ⅱ（攻132，曲射：爆裂）
└フロギィリボルバ-Ⅲ（攻144，曲射：爆裂）
└ダ-ティリボルバ-Ⅰ（攻180，曲射：爆裂）
└ダ-ティリボルバ-Ⅱ（攻216，曲射：爆裂）
└グルト・ボイゾン（攻288，曲射：爆裂）

スポンギアⅠ系
スポンギアⅠ（攻132，水50，曲射：放散）
└スポンギアⅡ（攻144，水80，曲射：放散）
└スポンギアⅢ（攻192，水100，曲射：放散）
└アメジストギアⅠ（攻204，水120，曲射：放散）
└アメジストギアⅡ（攻228，水140，曲射：放散）
└アミルバハル（攻264，水160，曲射：放散）
└バタルバハル（攻288，水180，曲射：放散）

ボルトアロ-Ⅰ系
ボルトアロ-Ⅰ（攻180，雷40，曲射：爆裂）
└ボルトアロ-Ⅱ（攻216，雷80，曲射：爆裂）
└ハイボルトアロ-（攻264，雷90，曲射：爆裂）
└ネオボルトアロ-（攻312，雷100，曲射：爆裂）
└白雷弓ボルトクルス（攻312，雷140，曲射：爆裂）

ブロスホ-ンボウⅠ系
ブロスホ-ンボウⅠ（攻204，防10，曲射：集中）
└ブロスホ-ンボウⅡ（攻204，防10，曲射：集中）
└ゲイルホ-ンボウ（攻288，防10，曲射：集中）
└角王弓ゲイルホ-ン（攻360，防10，曲射：集中）
└刚角王弓ディアホ-ン（攻372，防10，曲射：集中）

ビクトリア-ラⅠ系
ビクトリア-ラⅠ（攻204，水120，曲射：爆裂）
└ビクトリア-ラⅡ（攻216，水160，曲射：爆裂）
└祈弓ビクトリア（攻264，水200，曲射：爆裂）
└ア-クディオ-サ（攻276，水280，曲射：爆裂）
└皇弓フォルニカ（攻312，水320，曲射：爆裂）



アルカパトラ系
アルカパトラ（攻168，曲射：爆裂）
└アルカオンダ（攻204，曲射：爆裂）
└アルカマハレダ（攻264，曲射：爆裂）

アイスクレスト系
アイスクレスト（攻192，冰180，曲射：放散）
├エ-デルバイス（攻240，冰200，曲射：放散）
│└琥牙弓アルヴァランガ（攻264，冰230，曲射：放散）
└サ-ブルアジャイル（攻252，曲射：集中）
└ファ-レンフリ-ド（攻276，曲射：集中）
└暴砂弓ファルガレイド（攻324，曲射：集中）

ブラスコルダ系
ブラスコルダ（攻264，火50，曲射：放散）
├重弓ヘラギガス（攻288，火80，曲射：放散）
│└刚重弓ギガントマキア（攻324，火100，曲射：放散）
└クロムコルダⅠ（攻264，防20，曲射：爆裂）
└クロムコルダⅡ（攻276，防22，曲射：爆裂）
└钢弓ダイダロプス（攻324，防24，曲射：爆裂）

王弓エンライ系
王弓エンライ（攻228，雷120，曲射：放散）
└王牙弓【稚雷】（攻240，雷140，曲射：放散）
├真・王牙弓【天命】（攻300，雷200，曲射：放散）
└狱弓リュウガン（攻300，龙100，曲射：集中）
└狼牙弓【邪狱】（攻312，龙140，曲射：集中）

ヒドゥンボウⅠ系
ヒドゥンボウⅠ（攻204，曲射：集中）
└ヒドゥンボウⅡ（攻240，曲射：放散）
├暗夜弓【影缝】（攻264，曲射：放散）
│└エクリプスボウ（攻312，曲射：爆裂）
└ギリ-ボウ（攻276，曲射：集中）
└突风弓【里影缝】（攻288，曲射：集中）

漠浪弓系
漠浪弓（攻216，龙180，曲射：放散）
└漠浪弓【砂纹】（攻240，龙250，曲射：放散）
└漠浪弓【丰穰】（攻300，防20，龙280，曲射：放散）

鹿角ノ弹弓系
鹿角ノ弹弓（攻168，曲射：爆裂）
└鹿角ノ刚弹弓（攻228，曲射：爆裂）
└大鹿角ノ破弹弓（攻276，曲射：爆裂）

竹取ノ弓系
竹取ノ弓（攻168，曲射：集中）
└竹取ノ弓【翁】（攻192，曲射：集中）
└竹取ノ弓【迦具夜】（攻216，曲射：集中）

カジキ弓【粗】系
カジキ弓【粗】（攻156，曲射：放散）
└カジキ弓【三枚卸】（攻192，曲射：放散）
└カジキ弓【姿造】（攻252，曲射：放散）

煌黑の强弓系
煌黑の强弓（攻216，龙300，曲射：爆裂）
└煌黑弓アルカニス（攻240，龙350，曲射：爆裂）
└神灭弓アル・カニア（攻264，龙380，曲射：爆裂）

インフェルニクス系
インフェルニクス（攻180，火480，曲射：爆裂）
└凤凰ガ体现セシ弓矢（攻192，火560，曲射：爆裂）

冥雷の战弓系
冥雷の战弓（攻300，雷220，曲射：放散）
└冥弓エルクエスタ（攻312，雷270，曲射：放散）

怪物攻略



大型怪物的特征

咆哮：部分大型怪物能用巨大的嗓门发出震耳欲聋的咆哮，这时猎人如果和怪物离得太近时会被咆哮波及，导致短时间内无法做出任何行动。面对怪物咆哮，我们可以使用防御或飞扑进行应对，又或是发动“耳栓”或“高级耳栓”技能，则可以完全无视咆哮带来的影响。

风压：某些会飞的大型怪物在扇动翅膀时会在其身体周围产生风压，如果被风压波及猎人会做出后仰的硬直动作，很容易被怪物接下来的攻击打到。除了用技能“风压无效”和“风压完全无效”来对抗风压外，还可以通过下蹲或是防御的方法来抵消，而武器有超级装甲状态的招式也可以不受风压影响。

震动：部分怪物的攻击会引发地面震动，猎人被震动波及的话会产生身体摇晃的硬直动作。和咆哮一样，震动是可以防御的，又或是发动“耐震”技能来应对。

发怒：当大型怪物受到一定程度的伤害后就会发怒，发怒时怪物的攻击力和速度都有所提升，并且部分怪物还会做出普通状态时没有的强力攻击。

疲劳：怪物和猎人一样也有耐力的设定，怪物的任何攻击行动都会消耗耐力，当消耗完后就会进入疲劳状态。疲劳状态下的怪物有以下特征：流口水、动作会变慢、时常发呆、使用部分招式会失败，同时猎人使用闪光和陷阱的效果时间会变长，是非常好的攻击机会，千万不要错过。

进食：当怪物的耐力所剩无几时，它们会通过进食行为来回复，肉食怪物会捕食其他小型怪物，而草食怪物会吃场景中的蘑菇或蜂蜜等东西。怪物进食时是无防备的，可以趁这个时候对它们发起猛攻，打出硬直的话还能阻止它们回复耐力。

濒死：当怪物的体力低下时会进入濒死状态，主要特征是走路一瘸一拐，这时它们会表现得不愿恋战，以逃跑为主。大部分怪物濒死时我们都可以通过设置陷阱和使用捕获用麻醉玉来将其捕获，捕获和杀死一样能完成任务，而且捕获还能获得额外的报酬素材。

休息：濒死的怪物逃到巢穴里后，会通过睡觉休息来回复体力，体力的回复量和睡觉时间是成正比的，得尽快赶到它们睡觉的地方予以阻止，或是直接在它们睡觉的时候进行捕获。

异常状态

正如武器部分所说，当异常状态攻击使怪物累积了一定的异常状态属性值后，就能使怪物中异常状态，怪物的异常状态包括了麻痹、中毒和睡眠三种，各效果如下。另外要注意怪物中过一次异常状态后，以后同样的异常状态耐性会增加，需要累积更多的属性值才能让它中第二次。

毒：怪物头上冒出紫色的泡泡，这期间体力会徐徐减少，减少的量根据时间长短而定，不同怪物的中毒持续时间也不同。

麻痹：怪物短时间内无法动弹，可趁这时攻击弱点提高输出，或是破坏一些平时难以破坏的部位。

睡眠：强行让怪物睡觉，但一旦受到外部刺激就会惊醒。睡觉时受到子弹、弓矢、爆弹、炮击、龙击炮的伤害是通常时的3倍，其他攻击是通常时的2倍。



对狩猎有用的道具

落穴（落とし穴）、麻痹陷阱（シビレ罠）：能一定时间限制怪物的行动，这时猎人可以尽情地攻击，另外要捕获怪物的话也必须先设置陷阱。

陷阱肉：毒生肉、麻痹生肉（シビレ生肉）、睡眠生肉（眠り生肉）的统称，部分怪物疲劳时会吃下猎人设置的这些肉，从而陷入对应的异常状态。

大爆弹（大タル爆弾）、大爆弹G（大タル爆弾G）：设置后可以通过攻击引爆，能无视怪物的肉质给予固定伤害，但要注意爆炸对猎人也有效，引爆前最好先远离。

肥料玉（こやし玉）：主要的作用是可以让大型怪物强行换区，在需要同时对付两只怪物的任务中非常有用，另外中了怪物的拘束攻击也可以用こやし玉来挣脱。

闪光玉：强烈的闪光能暂时夺取怪物的视力，让它无法针对猎人做出攻击，但要注意这段时间怪物仍有攻击能力，疲劳状态中被闪中的话会安分一点。

音爆弹：对怕巨大声响的怪物有特效，能暂时封住它们的行动，但使用时机有讲究，一般是怪物

怪物狩猎要点

青熊兽



弱点属性：火
可破坏部位：前爪

狩猎要点

作为猎人最初面对的牙兽种，青熊兽的实力并不强，熟悉后基本是任人鱼肉的对象。它的招式速度都很慢，我们有充裕的时间回避，接着就是攻击的机会，不过要注意它还有不少针对侧面和身后的招式，近身武器最好不要贪刀，而如果是远程武器的话则更没压力了，打一下换一个地方它基本碰不到我们。近身武器主要攻击的位置在下半身，后腿或尾部都可以，很容易就能打出硬直，而远程武器则要打它上半身。青熊兽还有一个特点是很贪吃，当它疲劳时，可以放些麻痹生肉或眠生肉来限制其行动，然后用大威力的攻击对其重创。

主要招式

交叉爪击：青熊兽出这招前会先面对猎人，绕到它背后即可无视，而且还能反击。

熊抱：这招是拘束攻击，被打中需要连打按键挣脱，不过这招发动前有明显准备动作，基本不容易中。

回身爪击：猎人在它背后或背面时才会使用，攻击它背后时注意不要贪刀。

后坐：同样是攻击位于它背后的猎人的招式，而且攻击力比回身爪击要高，但出招前青熊兽有一个扭头的动作，看到这个动作的话就往两边回避吧。

连续爪击：每次爪击都会对猎人的位置进行修正，发怒后的这招比较难躲，尽量远离吧。

突进：青熊兽的突进速度很慢，基本普通的移动就能躲过这招。

狗龙王



弱点属性：火
可破坏部位：头部



毒狗龙王

弱点属性：冰
可破坏部位：头部

眠狗龙王



弱点属性：火
可破坏部位：头部

狩猎要点

狗龙群的首领，行动模式和小狗龙有一定相似之处，不过由于体型更大，招式威力和范围都更大。毒狗龙王和眠狗龙王分别增加了毒属性和睡眠属性攻击，因为毒雾会在空中残留，或多或少限制了我们的行动，建议尽早破坏其头部的毒囊，这样毒雾就不会残留了，如果还不放心的话可以准备一些解毒药；睡眠液体不会残留，不过落地后会散开，看到它后撤的话就要准备回避了，如果不小心中了可以使用元气ドリンク解除。三种狗龙王还有一个共同特点是会召唤小狗龙，虽然小狗龙的攻击力不高，不过小毒狗龙和小眠狗龙都是会异常属性攻击的，在一对多时中了异常状态会对我们非常不利，所以当小狗龙靠近时还是得处理一下。

主要招式

撕咬：分为前咬和侧咬两种，前咬会往前移动一段距离，可以往侧面回避；侧咬则是专门针对两侧的招式，需拉开距离来躲。

甩尾：甩尾必定是顺时针旋转，保持在狗龙王的右侧会比较安全。

撞击：有较明显的准备动作，撞击时向前移动的距离较远，好在狗龙体型不大，能撞击到的范围非常有限。

呼叫：召唤小狗龙，没有攻击性能，是攻击的绝好时机。

喷毒：毒狗龙王的特有招式，毒雾会在空中残留一段时间。

睡眠液体：眠狗龙王的特有招式，睡眠液体呈抛物线落下，所以站在它头的下方反而更安全。

水兽



弱点属性：火
可破坏部位：头冠、鬃毛、尾巴

紫水兽

弱点属性：火
可破坏部位：头冠、鬃毛、尾巴

狩猎要点

在水里可以领教到它的真正实力。陆上时水兽的行动缓慢，可攻击的机会很多，要趁这时抓住其出招后的每个硬直给予伤害，因为一旦进入水中它的行动速度就会大幅强化，我们输出也会相应地减少。狩猎时近战武器主要瞄准其颈部的鬃毛来打，这里的伤害吸收最高，不过由于水兽针对前方和侧面的招式很多，当抓不到机会时也可以打伤害吸收次高的尾部，在这里要相对安全些，而远程武器打头或背部。和在陆地上给人的迟钝印象相反，水中的水兽非常灵活，对于猎人的立回要求也有一定提高，最好保持在其侧面后或后面进行输出。亚种紫水兽就是把水兽水属性招式全部换成了毒属性，而且紫水兽是没有水中模式的，相对来说还比较好

主要招式

二连咬：往前方的连走带咬，共有两次判定，不过范围不算太大，在水中时这招伴有水流。

爪击：分为左右两种，不过判定都很小，看到它起手时使用回避就能躲过。另外紫水兽的还附带毒属性。

转圈撕咬：反时针180度转圈撕咬，除了撕咬外结束时的甩尾也有攻击判定，在水中时这招伴有水流，不过尾部没有判定。

水弹/毒弹：分为单发和三向两种，水弹带有水属性异常状态，毒弹则会令猎人中毒。注意水弹和毒弹会在地上和水中残留一段时间（毒弹只有陆上版本），碰到的话也会陷入异常状态。当水兽和紫水兽疲劳时使用这招会失败，是攻击的好时机。

下压：直立再用身体下压的招式，判定主要身体前方的一块区域，注意下压的同时还会溅起冲击波，中了冲击波一样会陷入水属性异常状态或中毒。

侧撞：水兽威胁最大的一招，主要是没什么先兆且速度很快，上位水兽使用这招还会有翻滚动作，攻击距离大幅加长。

侧滚：身体往两侧翻滚的招式，具体方向根据猎人所站的位置而定，最好往它身后回避。

突进水弹：边突进边吐水弹，期间还会突然转变方向，通常状态时转变一次，发怒时则增加到两次，由于转变的方向不定，最好专心回避。

突进：有陆地和水中版两种，陆地的基本没威胁，水中的因为速度变快，躲避难度也相应提高。

垂直甩尾：水中的专用招式，一般在水兽身下时它才会使用，判定也集中在下半身，往两侧或上方回避即可。

彩鸟



弱点属性：冰
可破坏部位：嘴、翅膀

红彩鸟

弱点属性：冰
可破坏部位：嘴、翅膀

狩猎要点

彩鸟本身的实力不算强，但棘手的地方在于它会通过演奏呼唤来其他怪物以及给自己和别的怪物附加有利状态，所以战斗中一定要全力阻止其演奏。演奏时彩鸟胸部的声囊弱点会突出来，我们可以集中攻击这里打出硬直来中断它的演奏，如果是附加状态的演奏，只要给予声囊一定的伤害还能将有利状态夺过来。怕攻击输出不够的话，使用音爆弹也是一个不错的方法，可以将它炸成硬直。另外狩猎中记得准备一些こやし玉，万一给它演奏成功唤来其他大型怪物，用こやし玉将怪物赶到别的区域去。

主要招式

突进：彩鸟突进前没有明显的征兆，周旋时最好不要站在它正面。
啄击：前方的连续啄击，防御的话很容易导致破防，没什么必要还是选择回避吧。
甩尾：顺时针甩尾，彩鸟的体型很小，不能往它脚下钻来回避，只能远离或防御，红彩鸟的还带有风压效果。
吐粘液：中了会使属性耐性降低，再被接下来的打火/生电攻击打中的话可能会受到重创，因为粘液主要集中在彩鸟的右边，我们只要往左侧回避就好了。
打火/生电：敲打翅膀前端的火打石产生的火属性攻击，附带火属性异常状态，而红彩鸟则是电属性攻击，附带电属性异常状态。敲打一般持续2～4次，每次还会对目标的方向进行修正，最好是往它的后方回避。
后跳打火/后跳生电：正对猎人时才会使用的招式，后跳的同时打火/生电，速度很快，避免中招的方法同样是不要站在它正面。
演奏：彩鸟的招牌招式，演奏分为几种，短演奏为召唤小怪，摆头演奏为召唤大型怪物，红色音波长演奏为激怒同区域的大型怪物，黄色音波长演奏为使肉质硬化，绿色音波长演奏为回复。将彩鸟的嘴部破坏后演奏时间会加倍。
吼叫：红彩鸟专用招式，发出类似龙吼的高音波令猎人短时间不能行动。
闪光：红彩鸟专用招式，敲击翅膀上的电气石产生闪光令周围的目标晕眩，可以通过防御或飞扑来化解。

土沙龙



弱点属性：水（有泥时）、火（无泥时）
可破坏部位：头、前爪、尾巴

冰碎龙

弱点属性：火（有雪时）、雷（无雪时）
可破坏部位：头、前爪、尾巴



狩猎要点

土沙龙和冰碎龙的弱点都在前爪上，由于比较靠里，选择长枪或铳枪这些打点精确的武器狩猎起来会比较有效率，而且土沙龙和冰碎龙的招式都不算太重，就算挡了后也能较快地进行追击。可破坏部分有头、前爪和尾巴，其中头部需要打击属性的武器才能破坏，而尾巴需要切断属性武器。土沙龙和冰碎龙的头部非常硬，一般攻击打上去都会弹刀，要破头推荐使用大锤的蓄力攻击。另外要注意土沙龙和冰碎龙在身上有泥和雪时属性吸收是不同的，土沙龙有泥时水属性伤害高，无泥时则火属性伤害高，冰碎龙有雪时火属性伤害高，无雪时则雷属性伤害高。

主要招式

头槌：用坚硬的头部叩击地面，同时头上的泥巴或雪也会飞散下来，被泥巴打中会变成泥泞状态，被雪打中则会变成雪人状态，两个的效果都是除了翻滚回避外不能做其他任何行动，需要用消散剂解除。冰碎龙怒了后会连续使用两次，因此躲过了第一次后也不能大意。
甩泥/甩雪：将身上的泥或雪甩下来攻击猎人，同样附带泥泞或雪人状态。甩出来的泥或雪的多少是根据它身上附着的而定的，当它身上没多少时使用这招是绝好的攻击机会。
甩尾：一般为顺时针甩两次，判定都在它的左边，只要往右边回避即可。
侧撞：后退一步以侧面撞击猎人，这招起手速度快，只能往它的右侧回避。
突进：蛮牛般的直线型突进，最好往其左侧回避，因为突进结束后的甩尾也有攻击判定，会妨碍反击。
U型突进：冰碎龙独有的招式，因为突进的路线呈U型而得名，突进转向时具有极强的方向修正，往一个方向跑反而容易中招，有盾的武器最好选择防御，没有的话就还是飞扑吧。
滚地：这招不是针对猎人的招式，主要是身上的泥或雪被打掉时，通过这招重新补充，滚地时带有蹭伤害，无刚体的武器攻击会被打断。
铲雪块：同样也是冰碎龙的招式，离猎人较远时才会使用，雪块呈三叉型飞行，附带冰属性异常状态。

灯鱼龙



弱点属性：雷
可破坏部位：提灯、尾巴

狩猎要点

比较有趣的一种怪物，平时灯鱼龙会在水底拟态，用触须装成红色的水草，辨别的方法是它的水草会有水泡冒出。除了直接攻击让它现身外，在它没发现猎人时，可以用钓りカエル在钓鱼点将它钓出水中，陆地上的灯鱼龙比在水中时威胁要小不少，另外它拟态的时候水草是可以剥取的，不过要注意当它现身时会有麻痹属性的攻击判定。灯鱼龙有针对四个方向的招式，而且因为体型大的缘故，攻击判定都不小，躲起来比较困难。比较安全的打法是从下往上攻击其肚子，灯鱼龙针对下方的攻击很少，而且一旦发怒后，它背上会竖起尖刺，从而导致弹刀，所以肚子下方是比较理想的位置。

主要招式

前咬：前方的判定很大。
二连咬：和水兽一样的招式，灯鱼龙的只有水中版本。
转身咬：转身的同时进行撕咬，主要针对侧面和背面的猎人。
闪光：利用头部的提灯发出闪光，中了的话会晕眩，有盾的武器可以防御，没有的通过飞扑躲避。
甩尾：和水兽类似的招式，不过灯鱼龙的带有麻痹属性。
侧滚：和水兽类似的招式，使用前会把身体鼓起来，由于灯鱼龙的体型很大，导致判定比水兽大不少，比较难躲，只能尽量少站在其侧面。
前滚：同样也是将身体鼓起来翻滚的招式，只在水中使用，速度很快，基本就算看它出招也来不及躲了，所以只能少从它正面发起进攻。
潜伏：灯鱼龙的招牌招式，和地面同化，接着会有各种后续攻击。后续攻击包括了起身咬、垂直起上和吸水，地面只会用第一种，水中则三种都会使用，其中威胁最大的是后面两种。**当它在水中使用潜伏的时候可以用音爆弹将其炸出来。**
水中突进：和水兽一样的招式。

白兔兽



弱点属性：火
可破坏部位：头

狩猎要点

虽然和青熊兽一样都是牙兽种，不过白兔兽的机动性可要高出不少，经常会跑到玩家的视野以外的地方进行攻击，要活用3DS的锁定镜头功能将它常时保持在自己的视野范围内。平时站在白兔兽左前方的一两个身位的位置是比较安全的，不但可以回避掉它招式里威胁最大的360度转圈，还可以避免其使用突进乱跑。攻击的位置方面，打点高的武器能很方便地对其头部的弱点发起攻击，片手和双剑就主攻下半身，待砍倒后再破头。另外在准备其猫下身子准备使用突进时，可使用音爆弹可将其炸成硬直，不过发怒后无效。

主要招式

爪击：几招爪击基本都和青熊兽的相同。

后坐：和青熊兽一样的招式。

突进：把腹部当作滑板，向猎人高速突进，有时突进完一次后还会转换方向进行第二次甚至第三次突进，一定得在其动作彻底停下后再反击。疲劳时使用这招会摔倒，可趁机攻击。

冰块投掷：通常会滑行到另一侧对猎人投掷冰块，被击中会进入冰属性异常状态。

360度转圈：以当前位置为轴心做圆形漂移，速度较快，可以往其左前方回避。

雷弹：直线型的雷属性攻击，带有雷属性异常状态，在水中时一般会连吐两次。

后退雷弹：白海龙专用招式，边退后边吐雷弹，一般会连续使用三次，近身武器的追击难度很高，注意雷弹着地后还会前进一段距离。

下压：一般只有猎人在其身下时才会使用的招式，移动速度快的武器可往两侧回避，移动慢的武器最好选择防御。

横向吐电：白海龙专用招式，攻击位置主要集中在其右前方，可以往其左边躲避并反击。

侧撞：分为陆地和水中两个版本，无论哪个的攻击范围都非常大，而且水中还会使用两连撞，防御完正面后还要转过身再防御一次从背后过来的撞击。

放电：分为大放电和小放电两种，小放电范围很小，可以防御后反击，而大放电在其周围一圈都有判定，而且一般防御不能（需要ガ-ド强化技能），只能远离躲避。海龙的放电只有水中版本，白海龙则追加了陆上的版本。

突进：和水兽的一样的招式，分为陆地和水中两个版本，往两侧回避即可，注意水中的突进带有水流。

旋转突进：水中专用招式，使用前海龙会来回游动寻找攻击目标，决定目标后就卷缩起身体蓄力并进行攻击，最好收起武器专心回避。

垂直甩尾：和水兽一样的水中专用招式，虽然不容易中，但水流的判定容易打断猎人的行动。

水龙卷：冥海龙专用招式，龙卷从它的身体部位发生，接着会分散在场地内移动，攻击冥海龙本体时要注意龙卷的动向，否则很容易被打到背面。

海龙



弱点属性：火
可破坏部位：角、胸、背、前爪、尾巴

白海龙

弱点属性：火、龙
可破坏部位：角、胸、背、前爪、尾巴

冥海龙

弱点属性：火、龙
可破坏部位：角、胸、背、前爪、尾巴

狩猎要点

海龙和水兽的招式和行动模式都比较相近，基本可以看作是水兽的大型版，区别在于海龙更喜欢待在水里，所以狩猎难度也更高。海龙的弱点在胸部，不过由于水中活动带来的位移很大，不用刻意攻击这里，可以趁其转身时的空隙砍上两刀，但要注意转身时前爪有蹭攻击的判定，最好使用有刚体的招式来打。海龙很少上岸，不过当其耐力不多时多半会逃到地上，所以觉得海里的海龙棘手的话可以多使用能削减耐力的招式来诱使其上岸，当来到陆上后海龙的威胁就会锐减，这时就抓紧机会输出吧。白海龙和海龙相反，主要在陆上活动，所以陆上也非常厉害，近身武器主要注意的是侧咬和放电，攻击时切忌贪刀，如果看到它攻击完后不调整位置对住自己的话就多半是要使用这两招了，得赶紧远离或防御。

冥海龙的狩猎只有海战部分，并且冥海龙是不能捕获的，狩猎难度比海龙和白海龙有所提高。冥海龙得到强化的招式都是几招带电的，雷弹和白海龙的陆地雷弹一样，着弹后还会前进一段距离，躲在可以防御的队友身后时要小心被波及；放电只有大范围版本，而且范围更加恐怖，看到它卷缩起身体的准备动作时就收起武器全力远离吧，而冥海龙疲劳时使用这招会有失败动作，这时可以全力进攻。

主要招式

二连咬：和水兽的一样，由于海龙体型更大，攻击判定也更大。

转圈撕咬：同样也是和水兽的一样的招式，不过在水里时甩尾也有判定，而且因为海龙的体型更大，躲避难度也更高。

侧咬：白海龙专用的专门针对侧面和后面的招式，出招速度非常快，不要长时间待在其脚边和尾巴处。

雌火龙



弱点属性：雷、龙
可破坏部位：头、翅膀、尾巴

樱火龙



弱点属性：龙
可破坏部位：头、翅膀、尾巴

金火龙

弱点属性：雷
可破坏部位：头、翅膀、尾巴

狩猎要点

雌火龙的招式硬直都比较大，而且针对侧面的招式很少，算是很好讨伐的怪物。平时保持在其右前方一两个身位是比较安全的，火球和撕咬基本可以无视，就算是出招速度快的甩尾也有充足的时间回避或防御。雌火龙最有威胁的攻击是倒挂，不仅威力高且带毒属性，防御不高的话就算中招时还不死，但也很有可能起身后被毒死，所以狩猎前准备一些解毒药是很有必要的。樱火龙的主要变化就是撕咬带火以及倒挂强化了攻击范围，撕咬依然是往其右侧回避并反击，新倒挂则没有死角，看到它准备使用就防御或远离吧。金火龙主要强化在于火球，防御性能好的武器最好直接挡下还在飞行中的火球，这样能避免火球着地后的爆炸形成2次判定，导致耐力槽过度消耗，不能挡的武器则往其右侧回避，由于金火龙使用这招时还会边喷火边后退，比较难追击，不过就算追得到还得小心喷完火球后它马上接的后空翻，习惯趁雌火龙喷火时追击的猎人很容易中这招。金火龙的肉质也同样发生了变化，头部变得非常硬，一般攻击打上去都会弹刀，所以除了需要累积晕眩值的大锤和狩猎笛外，其他武器最好打不弹刀的腿部和翅膀。

主要招式

撕咬：判定在其左前方，往右侧移动基本很安全，樱火龙的这招带火属性，并有多次判定。

突进：直线型的突进，怒了后会急停转变方向2次。疲劳时使用这招会摔倒，可以上前追击。

火球：第一种是单发飞行的火焰弹，很容易回避；第二种是三连续火焰弹，先从中央开始，再向两侧发射；较麻烦的是第三种，火球喷向前方短距离并产生大爆炸，爆炸范围很广。金火龙火球三连射追加了每发都是会爆炸的版本，并且还会边喷火边后退，喷完后还可能立刻接倒挂。

空中急袭：低空原地飞行后用脚向猎人扑去的拘束攻击，被击中需要连打按键挣脱，或用こやし玉立刻挣脱。

甩尾：原地进行两次180度的甩尾攻击，对靠近的猎人通常只有一次攻击判定，防御成功后即可进行反击，此外雌火龙的脚底没有甩尾判定，只有脚的蹭伤，可以用带刚体的招式近身砍上两刀。

倒挂：向正前方垂直360度甩尾空翻，威力高，且带毒属性，使用前会后退两步，这时往横向移动即可，空翻后会待在半空中，在半空中也会用此招。樱火龙的倒挂范围更大，横向移动也不安全，最好拉开距离来躲。

尾槌龙

弱点属性：火
可破坏部位：角、背部、尾巴（需两次）



尾斧龙

弱点属性：水、冰
可破坏部位：角、背部、尾巴（需两次）

狩猎要点

尾槌龙和尾斧龙的下盘都非常稳，一般状态下攻击哪都是打不出倒地硬直的，只有在它使用回转攻击的时候集中打脚部才能让它失衡倒地，这时近身武器才可以攻击到它背部的弱点，而疲劳时它使用回转攻击还会自己摔倒。尾斧龙的区别在于使用尾槌砸地时会扬起沙尘，猎人碰到会陷入泥人状态，最好带上消散剂。其他变化里，尾斧龙砸尾后有可能会接扫尾和突进，要特别注意的是后者，这招很容易打中喜欢躲在其身体下方攻击的猎人。值得一提的是，当尾锤龙和尾斧龙的尾巴破了一次后，如果它使用旋转攻击砸向地面，可以在未拔出尾巴的时候用铁镐挖一次素材。

主要招式

突进：类似土沙龙突进，不过尾槌龙的突进速度要慢不少，有充足的时间躲开。

扫尾：和钢锤龙的扫尾一样，并且体型更大的尾锤龙用起这招来范围自然也更大，来不及远离的时候要马上飞扑。

尾槌砸地：用这招前尾锤龙会先转过身，然后将尾锤砸向目标，只有尾锤的部分有攻击判定，但附带震动效果。

旋转攻击：类似大锤的旋转攻击，后面会接尾部横扫或升空压杀。不过这招启动的速度很慢，可趁这时钻到它身体下方攻击脚部，累积了一定伤害后可将其打倒，疲劳时尾槌龙用这招也会摔倒。

抛尾锤：上面一招的简化版本，直接旋转半圈后像抛链球一样把自己抛出攻击远处的目标，使用远程武器时要特别注意这招。

潜口龙

弱点属性：冰
可破坏部位：嘴里的小舌头、腮、前爪



狩猎要点

潜口龙相当于陆地版的灯鱼龙，平时会拟态成沙丘，战斗前需要先从混淆视线的沙丘中找到潜口龙的正体，有烟尘喷出那个就是。潜口龙普通状态时的弱点在腮和嘴巴里，嘴巴里可以交给远程武器，在它使用突进和沙吐息等需要张嘴的招式时都是不错的攻击机会，近身武器除了打腮外，等它发怒后还可以打追加的鼻子弱点。另外大爆弹对潜口龙有特效，让它把爆弹吃下去能把它炸成硬直，让它吃爆弹的方法有两种，一是它使用突进的时候，在突进的路线上放置大爆弹，这样它经过的时候就会吃下去，另一种需要借助音爆弹，音爆弹可以吸引潜行的潜口龙使用垂直起上，所以我们只要在它潜行时，先在地上放置爆弹，再对着爆弹的位置扔音爆弹，这样它使用垂直起上的时候就会把大爆弹给吞了。潜口龙被炸成硬直后还没结束，这时收刀接近它会出现钓鱼指令，接着连打A键能把它从沙子里钓出来，是非常好的攻击机会。不过要注意如果没来得及把它钓出来，等它从硬直恢复过来后就会立刻反击，还有就是爆弹战术每成功一次，后面就需要让它多吞一个爆弹才能起效。

主要招式

沙吐息：先露出头部吞食沙子，之后喷出沙子攻击猎人，喷射期间还会根据目标的位置进行方向修正，可以绕到它侧面或背面躲避。疲劳时它出这招会失败。

喷沙：用腮排出体内的沙子，判定主要在其身体的后方，需要远离躲避。

突进：一共会往返几次，每次都有很强的方向修正，接近目标后还会突然加速，最好用飞扑来躲。突进完毕后有一小段硬直时间，是攻击的好时机。

飞扑：突然从沙中跃出攻击目标，然后再次消失在沙里，出招速度非常快，如果看到它在自己身边徘徊就要小心这招了。

垂直起上：另一种从沙子里攻击目标的方法，比上一招伤害更大，攻击前地面会有烟尘喷出，可以以此判断出潜口龙大致的位置，接着就不要呆在这个范围了。

赤甲兽



弱点属性：水
可破坏部位：背部

狩猎要点

赤甲兽的各种翻滚攻击方式很丰富，无论猎人站在什么方位都有可能被攻击到，因此最好在攻击的同时不断变换自己的站位，让赤甲兽的攻击落空，另外在它在滚动如果遭到攻击的话会摔倒，所以弩手或弓箭手会发挥不小的作用。和同为牙兽种的青熊兽不同，赤甲兽的弱点主要集中在上半身，打点高的武器硬多瞄准这里，打点低的武器则可以集中其后脚，让其失衡倒地后再打弱点。

主要招式

爪击：和青熊兽的几招爪击相同。
翻滚：赤甲兽的招牌招式，卷成球滚来滚去，有前后翻滚和侧翻滚几个版本，躲过后即可反击。
麻痹液：麻痹属性，范围不算大，很容易就能躲开，并且还可以防御。
压杀：卷成球从空中压向猎人，落点的周围有震动效果。一般在猎人中了麻痹液后有它很大机会使用这招。
弹跳：卷成球以Z字型轨迹攻击，需往轨迹以外的地方回避。
舌头攻击：远距离才会用的招式，出招速度快，攻击范围大，射手需要注意。
臭气攻击：身体放出臭气攻击猎人，被击中后会无法使用需要吃的道具，即使防御也只能防伤害，而无法避免异常状态，只能通过消臭玉或经过一段时间解除。

动前会有一个威吓动作，看到就要往左右回避了。砸尾后有不小的硬直时间，是攻击好时机。绿迅龙和月迅龙的这招增加了连续两次的版本。
刃翼扑杀：用刃翼对猎人进行扑杀攻击，蓄力动作后会进行连续扑杀，发怒后最多可达四次，最后有可追击的硬直时间。
尾棘投掷：将尾棘以扇形投掷，横向的攻击范围很广，不过飞行速度不算快，远距离时基本可以看清楚尾棘的飞行方向来躲，近距离的话就直接绕到侧面。绿迅龙的尾棘虽然没有迅龙的攻击力高，但带有晕眩效果，而月迅龙则附带毒属性。
半回转攻击：类似甩尾的半圆型攻击，速度比扫尾更快，比较难躲，不过依然可以用翻滚的无敌时间直接滚掉。月迅龙的这招增加了连续两次的版本。
竖尾棘：月迅龙专用招式，发怒时摆动尾巴将尾棘竖起来，当它使用砸尾、甩尾等利用到尾巴的招式时就会将尾棘射出。

迅龙

弱点属性：火、雷
可破坏部位：头、刃翼、尾巴（需两次）

绿迅龙

弱点属性：雷
可破坏部位：头、刃翼、尾巴（需两次）

月迅龙

弱点属性：冰
可破坏部位：头、刃翼、尾巴（需两次）

雄火龙

弱点属性：龙
可破坏部位：头、翅膀、尾巴

苍火龙

弱点属性：龙
可破坏部位：头、翅膀、尾巴

银火龙

弱点属性：雷
可破坏部位：头、翅膀、尾巴

狩猎要点

迅龙的一大特点就是快，喜欢东奔西窜，从各个方向袭击猎人，不过快归快，它攻击的同时还有不少硬直，只要熟悉每招的性能，还是很好对付的。迅龙的弱点在头部，用翻滚的无敌时间躲了甩尾和半回转攻击后都可攻击这里，如果它使用扑杀或砸尾则可以趁机砍砍尾巴，因为尾巴需要破坏两段才能完全断掉。音爆弹对迅龙有效，在其蓄力准备使用扑杀时使用能炸出硬直，不过当其恢复过来后就会马上发怒。另外落穴只有在其发怒时才有效，所以可以和音爆弹连着用，可以加快不少狩猎效率。

迅龙亚种的特点是旋回比迅龙多一次，很容易就会被它绕到后方攻击背面，不过由于有镜头锁定功能，直接一键就能捕捉到它，有充足的时间应对后续招式。招式方面绿迅龙比迅龙多了两连发的砸尾，注意观察它的动作，要确实等它出完招后再反击，不然容易被第二下打中。

月迅龙最棘手的地方就在于它东窜西跳的时候是隐身的，不止肉眼看不见，就连锁定镜头功能也会失去效果，很容易被它绕到身后偷袭，还不熟悉的时候最好选择可以防御的武器会比较保险一点。月迅龙综合了迅龙和绿迅龙的所有招式，其中威胁最大的是尾巴两连砸、砸尾后立即半回转攻击、半回转攻击两连发三招，得时刻提防，并且月迅龙发怒时的四连跳翼斩后没有硬直，追击的时候要小心。另外月迅龙还有一个棘手的地方在于尾棘附带毒属性，一定得准备好解毒药防身。

主要招式

前咬：针对前方近距离的招式，比较少用，而且伤害也不算高。
甩尾：相比上一招，迅龙正对猎人时更多使用的还是这招，小跳后用它的尾巴向前方横扫，范围很广，需要往其攻击方向的另一侧回避，熟练的猎人也可以用翻滚的无敌时间直接滚掉，这样能争取到更多的反击时间。
空翻砸尾：跳起后用尾巴砸向猎人，攻击力高，防御也会造成长时间硬直，发

狩猎要点

雄火龙比起雌火龙更喜欢在空中行动，低空时它会做出各种盘旋动作，然后用火球、空中急袭和滑翔发起进攻，很难进行追击。对付升空的雄火龙，比较好的方法就是集中攻击它一个部位，打出硬直后可它就会摔下来，此时是攻击的好时机，如果不想麻烦，可以准备些闪光玉，它空中中闪光后也有一样的效果。苍火龙主要的变化在于增加了空中盘旋的动作，一定得用锁定镜头紧盯着它，不要被它绕到看不见的地方而中招。而银火龙除了和苍火龙一样喜欢在空中盘旋外，还增加了不少空中的连携招式，像是空中急袭两连发，还有三连火球后直接空中急袭，能反击的机会很少。好在银火龙腿部和翅膀的失衡耐性不算太高，当它在空中盘旋时可以多瞄准这两个地方打，打出硬直后它从空中掉下来会有一段硬直，是不错的输出时机，当然用闪光玉闪下来也有同样的效果，有条件的话可以带上一些。

主要招式

突进：和雌火龙一样的突进，横向回避可躲过。银火龙的突进有时会急停接后跳火球。

火球：和雌火龙的不同，只有一发的直线型，不过有空中的版本，侧面接近后可反击。

后跳火球：后跳腾空后并同时吐出火球，起跳的时候会对目标做出方向修正，站在脚下的时候有很大几率中招。发怒的吼叫后必定接这招。

空中撕咬：滞空时使用的招式，一般针对其正下方的猎人，发动速度不快，威力也一般，不过苍火龙的带火属性。

滑翔：相当于空中突进，方向修正较小，横向回避就能躲开，但要注意滑翔路线两边会有风压效果。

空中急袭：和雌火龙一样的拘束攻击，需连打按键挣脱，或使用こやし玉。银火龙增加了连续使用两次的版本。

甩尾：和雌火龙一样的二段甩尾，只有尾巴有攻击判定，所以来不及远离时可以钻到它身体下方，断尾后攻击范围会变小。

升空三连火球：垂直升空后对目标进行三连火球攻击，影子下方是安全地带。银火龙有时在吐完火后会接空中急袭。

空中爪击：垂直升空后除了有三连火球外，有时也会使用这招，中了的话是中毒加气绝。

冰牙龙



弱点属性：火
可破坏部位：牙、翅膀、尾巴

风牙龙

弱点属性：冰
可破坏部位：牙、翅膀、尾巴

狩猎要点

冰牙龙的弱点虽然在头部，不过狩猎时可以先集中攻击其两翼，它每边翅膀被破坏时都有一次倒地硬直，可以获得很好的攻击机会，并且破翼后它旋回时的硬直时间也会增加，这时会好打不少。这里推荐用长枪或铳枪进行防御反击打法，因为冰牙龙招式都不重，防御后的硬直很少，有足够的时间进行反击，特别是长枪，几乎它的任何招式都可以用反击刺化解。另外冰牙龙的部分攻击带有雪人和冰属性异常状态，最好准备好消散剂和ウチケシの实以防万一，而风牙龙则没有这层担忧。

主要招式

突进：小跑的突进，突进速度非常快，要及时横向回避或防御。

吐息：地上和空中时都会，吐息着地后会留下龙卷，碰到龙卷也会受伤，而且风牙龙的龙卷残留时间更长。疲劳时使用这招会失败。

甩尾：类似迅龙的甩尾，附带冰属性异常状态，可以往另一侧回避并反击，断尾后冰属性消失。

侧撞：近距离时经常使用的招式，发动前会先用小跳调整方向把侧面对着目标，可以往头部正前方移动并反击，但要注意风牙龙有时会二连撞。

空中扑杀：腾空后扑向目标，整个身体都有攻击判定，横向移动可躲过。

空中翼斩：攻击力和范围比扑杀更大，附近有墙壁的话还会利用墙壁反弹，同样是横向移动回避，或者站在它影子下方。

空中旋转翼斩：风牙龙的专用招式，利用吐息留下的龙卷升空，再对地面的目标实施打击，多人狩猎时这招不好判断攻击目标，要随时做好防御或飞扑的准备，攻击完毕后风牙龙会做出威吓动作，可以趁这时反击。

毒怪龙

弱点属性：火
可破坏部位：头部、腹部、尾端

电怪龙

弱点属性：水
可破坏部位：头部、腹部、尾端

狩猎要点

栖息在冻土洞穴中的怪异飞龙种，会吸附在墙壁和天花板上对猎人发起进攻。对付毒怪龙和电怪龙时一定要小心异常状态攻击，在面对毒怪龙时最好事先携带解毒药，否则回复药的消耗会高出不少，而电怪龙的情况则需要ウチケシの实，用来解除电属性攻击带来的电属性异常状态，防止晕眩几率的提高。注意毒怪龙通常状态和发怒时弱点是不同的，通常状态时要攻击它的头部，发怒后则要打尾部。电怪龙的招式和肉质变化都和毒怪龙差不多，只是将毒属性攻击换成了电属性，并追加了招一地面的拘束攻击，按照同样的方法对付即可。

主要招式：

伸缩攻击：伸长头部或尾巴对猎人攻击，共有左右两次判定。

突进：突进的速度很慢，几乎构不成威胁。

头顶攻击：怪龙和电怪龙喜欢爬到洞窟上方对猎人展开攻击，突然落下和吸血的攻击范围都不小，当怪龙在猎人头顶时，一定要远离地上的影子。另外它们还会在天花板上喷毒或吐电，往一个方向移动即可回避。

喷毒：有三种喷毒的方式，第一种是直接吐出一团毒烟，并在地面上持续一段时间；第二种是后跳的同时吐出毒气，站在怪龙正面进行攻击的猎人很容易中招；第三种是身体周围爆发毒气，出招速度较快，不能防御，看到准备动作后要立即远离。

放电：毒怪龙喷毒的电属性版。

生蛋：会生出各种类型的蛋，生出普通的蛋会孵化出小怪龙，它们会依附在猎人身上吸血，可通过翻滚摆脱；生出毒蛋则一段时间后会爆炸，被命中后会中毒；电怪龙则会生出电蛋，被命中后会被麻痹一段时间。

地上拘束攻击：电怪龙的专用招式，向前小跳一段距离的拘束攻击，速度不快，基本很难中。

水龙



弱点属性：雷、火
可破坏部位：头部、背鳍、翼

翠水龙

弱点属性：雷、火
可破坏部位：头部、背鳍、翼



狩猎要点

水龙在陆上时和以前变化不大，近身武器站在其肚子正下方可以无视大部分招式，要注意的只有侧撞，不能防的武器尽量不要贪刀，待其转身完后就要准备回避了。水中保持在其斜下方往上攻击，像大剑、斩击斧这些攻击距离长的武器可以无视掉它的甩尾，如果位置抓不准的话，也可以瞄准翅膀打，破坏它两边的翅膀各可以出一次硬直。翠水龙和普通的水龙在弱点属性和招式上都差不多，就多了一招水中的横扫型水流喷射，这招不能像在陆地上一样通过拉近或拉远距离来躲，正确的躲法是纵向移动，特别是在它使用回游动作拉开距离后，有很大几率会接这招，得提前做好准备。另外钓りカエル和音爆弹对水龙依然有效，钓りカエル在它未发现猎人时可以在钓鱼点使用将它钓出水中，音爆弹在水中使用能造成短暂硬直。

主要招式

突进：有陆上和水中两个版本，水中带有水流。
侧撞：陆上专用招式，判定非常大。
水流喷射：有纵向和横向两种，往对应的垂直方向躲避即可。水中时的喷射水龙只有纵向版本，而翠水龙则两种都有。
甩尾：有陆上和水中两个版本，在其正下方比较安全。
尾巴叩击：水中专用招式，使用时有一个翻滚准备动作，这时可以往横向回避。
飞跃叩击：水中专用招式，跃出水面后再砸下来，攻击力非常高。

炎戈龙



弱点属性：水
可破坏部位：嘴、前爪、后爪、胸、背鳍、尾巴

冻戈龙

弱点属性：火
可破坏部位：嘴、前爪、后爪、背鳍、尾巴

狩猎要点

炎戈龙全身都被熔岩覆盖，它长时间待在非岩浆地带时会使身上的熔岩硬化，导致近身攻击弹刀，只有它进入岩浆地带或使用过钻地攻击后熔岩才会因热度软化，近身攻击才能砍得进去，可以趁这个时候集中攻击它身上的几个熔岩部位，把熔岩破坏掉后也就不用担心弹刀问题了。而冻戈龙则和炎戈龙相反，它全身覆盖着冰雪，潜入地中后，身上除了胸部以外的部位都会结冰，这时攻击会弹刀，只有等它在地上待了一阵，冰雪融化后才能砍得进去。另外如果队伍里有用铳枪的猎人的话，铳枪的炮击也能让熔岩软化和冰雪融化，这样就不那么被动了。

主要招式

突进：先退后几步再往目标的方向滑行，滑行的时候会根据目标的移动方向进行轨道修正，但修正只有一次，所以等它快接近时再往反方向跑会比较容易躲过。
啄击：用嘴连续啄击地面，多次判定，中了第一下后很容易在起身的时候中后续的几下。另外这次增加了只啄一次的版本。
侧撞：和水兽的侧撞类似，冻戈龙的还会连续使用两次，攻击距离更长。
喷射：一般为直线型，基本是给我们攻击的时间，冻戈龙增加了扫射版本，来不及跑到它身下的安全位置的话就飞扑吧。疲劳时使用这招会失败。
转圈撕咬：也和水兽的一样，开头时的攻击判定在头部，结束在尾巴。
钻地：潜行前的准备招式，等它完全进入地下后可以用音爆弹炸起来，但注意怒的时候是无效的。
潜行：潜入地中后上窜下窜向猎人发起进攻，追向性很强，得不断横向移动来躲避。
起上：分为直接起上和喷射起上两种，直接起上落地时会带震动效果，喷射起上会先露出半截身体使用360度扫射，只有在它身体下方才能免于中招。

爆锤龙



弱点属性：水
可破坏部位：头、尾巴（需两次）

钢锤龙

弱点属性：水
可破坏部位：头、尾巴（需两次）

狩猎要点

爆锤龙最喜欢用其下颚进行砸地攻击，而且这里的肉质非常硬，一般攻击打上去都会弹刀，但只要能成功破头，其头部弱点也会随之暴露出来，所以推荐用不会弹刀的招式集中攻击其头部，如大锤的大地一击、旋律强化过的狩猎笛、斩击斧的剑模式和铳枪的炮击等，破了头后就比较好打了。不准备破头的话，就得攻击腹部的弱点，不过大部分武器能绕到这里的机会不多，就算得手了还得提防气体攻击，难度会高出不少。

主要招式

下颚砸地：爆锤龙最常用的近身攻击，分轻攻击和重攻击两种，轻攻击一般为四连发，不过判定只有一次，挡了一次后就可反击了。重攻击有较长的准备动作，不过攻击力和范围都更高，而且带地震效果。
甩尾：虽然甩尾本身性能一般，不过麻烦在于甩尾的同时还会抛出几个火药岩，留在场上的火药岩会随着时间经过或受到冲击爆炸。而钢锤龙版的则更麻烦，火药岩不但会释放臭气，它还会在抛出火药岩后马上用下颚引爆。
车轮攻击：将身体卷成一圈的车轮状的攻击，速度一般，分直线和圆轨迹两种，前者与猎人距离较远时使用，后者中近距离。直线的车轮攻击很容易回避，圆轨迹的只要离开爆锤龙一段距离即可。在火山6区还可以见到这招的全区域版，不过很难命中就是。当爆锤龙疲劳时使用这招会摔倒，这时是攻击的好机会。
喷气攻击：释放出各种气体，身体一周都有判定。普通爆锤龙分眠气和焰气两种，亚种则为臭气与焰气。避免无法使用回复道具，最好带上消臭玉。

角龙

弱点属性：冰
可破坏部位：双角、尾巴

黑角龙

弱点属性：冰
可破坏部位：双角、尾巴



狩猎要点

虽说是飞龙种，但角龙却喜欢在地里活动，经常潜入地中向猎人发起攻击。角龙潜地后可以使用音爆弹将其炸出地面，这时会有一段较长的硬直，可趁此机会猛攻，不过音爆弹对发怒后的角龙无效，这时它钻地的话就要以其下潜的位置为中心作圆周移动来躲避之后的垂直起上攻击，而如果是飞扑的话，则要离得越远越好。除了钻地攻击外，角龙的突进也很厉害，如果想省事的话可以利用一下砂原区域8的蚁冢和区域9的柱子，引它撞上去它就会被卡住，这时就可以攻击尾巴的弱点了。

主要招式

钻地：钻地后有两种攻击方式，一种是垂直的起上攻击，另一种是从远处的飞扑，判断的方法是后者地面有尘埃扬起。

突进：直线型的冲撞攻击，速度较快，往两侧回避。

摆尾：一般用于突进之后，攻击前来追击的猎人，由于摆尾是先右后左，所以从右后侧接近依然是有攻击机会的。

甩尾：类似火龙的顺时针甩尾，角龙的尾巴长，想及时远离攻击范围不容易，不过其体型也大，所以胯下是相对较安全的。，

侧撞：近距离时最有威胁的一招，出招速度很快，和其缠斗时不贪刀是比较明智的。

挑飞：向前方范围进行1～2次挑飞攻击，这招攻击范围和攻击力都非常大，往左脚移动会比较安全，但要注意尾巴也有攻击判定。

雷狼龙



弱点属性：冰
可破坏部位：角、前爪、背棘、尾巴



狱狼龙

弱点属性：雷
可破坏部位：角、前爪、背棘、尾巴

碎龙



弱点属性：水
可破坏部位：头部、前爪、尾巴

狩猎要点

虽然和土沙龙同为兽龙种，不过碎龙的动作却快上不少，而且会到处沾黏菌，是一个相当难对付的家伙。当碎龙的前爪上有黏菌时，用前爪砸地的招式都会在地上留下黏菌，黏菌会随着时间慢慢变色，当变成红色时就表示要爆炸了。被带有黏菌的前爪攻击到或者碰到地上留下的黏菌的话，自己身上也会沾到黏菌，同样经过一定时间黏菌就会爆炸，而且这时再被有黏菌的地方打到还会直接爆炸，得通过翻滚3次或使用消臭玉来解除。怒了后的碎龙则更难缠，本来在地上留下黏菌的攻击都会直接爆炸，立回时得更加小心。

主要招式

瞬间转向：利用前爪做速度极快的半圆形移动，接下来有可能接下面两招。

前爪横殴：单手的横殴，注意尾巴也有攻击判定，比较难反击。

前爪砸地：未怒时一般只砸一只爪，可以往另一只爪的方向回避并反击，怒了后会砸两只爪。

甩尾：碎龙最没威胁性的招式，可马上接近反击。

突进：边突进边双拳砸地，经过的地方会留下黏菌。

黏菌补充：通过舔两只手来补充黏菌，是攻击的好时机，远距离时一般会接下面一招。

跳跃压杀：远距离补充完黏菌后很大可能就会用这招，直接从远处跳过来压杀，威力、速度和判定都非常恐怖，所以当看到它远距离补充黏菌时也不能掉以轻心，一定得保持横向移动来提防这招。

地面爆破（范围型）：将手和头插入地里注入黏菌引发周围的爆炸，可以通过闪光的地方判断爆炸点，不过爆炸点很密集，想寻找中间的间隙来躲过这招几乎是不可能的，所以看到它使用这招时走得快的武器还是远离爆炸范围吧，走得慢的武器就直接防御。

地面爆破（直线型）：将头插入地里向前方掀起爆风，攻击轨迹看上去像直线，实际上是扇形扩散的，移动慢的武器最好对着攻击轨迹防御，否则很可能被波及。

狩猎要点

雷狼龙最大的特点就是会通过蓄电改变自身的状态，进入超带电状态后招式性能和行动速度都大幅提升。不想面对超带电状态的话，可以在它蓄电的时候集中攻击头部和后腿的弱点，打出硬直即可中断蓄电，当然就算进入超带电状态也不用太担心，这期间只要打出两次硬直就可以把它打回原形。另外还要注意的一点是，麻痹陷阱会帮助雷狼龙提升蓄电阶段，还有超带电状态时麻痹陷阱是无效的，要使用陷阱的话最好使用落穴。

狱狼龙则把雷狼龙的雷属性攻击换成了龙属性，中了龙属性攻击会导致武器的属性消失，像片手剑和双剑这些依靠属性的武器的威力会被大幅削弱，对狩猎效率有不小的影响，所以用来打消属性异常状态的ウチケシの实一定要带上。狱狼龙的特点是在蓄能量时周围会有龙属性的攻击发生，并且蓄能速度也比雷狼龙要快，所以战斗中要面对超能量状态的时间很多，想像狩猎雷狼龙一样用通过阻止其进入超能量状态来降低狩猎难度的方法是行不通的，这点是它和雷狼龙区别最大的地方。

主要招式

撞击：近距离常用招式之一，后撤一步对目标发动撞击，距离短但速度很快，往其尾部的方向移动不容易中招。

连续拍击：常用招式二，用巨大的前爪连续对目标发动拍击，躲避这招最好不要用飞扑，这样反而容易中招，看它举起前爪后，使用普通的翻滚回避即可躲过。

蓄电：一共会蓄几次，期间雷狼龙的状态会接通常→带电→超带电逐步转变，从带电到超带电的蓄电完成时自身周围会释放出有攻击判定的电流。雷狼龙变成超带电状态后也还会蓄电，虽然状态不会继续提升，但蓄电时一定范围内出现落雷，相当于全体攻击。阻止蓄电的方法很简单，就是全力进攻把它打出硬直。

电球：电球的飞行轨迹不是直线，但速度不快，看清楚飞行方向后可往反方向回避。

龙光弹：狱狼龙专用招式，龙光弹发出后会先在空中停留，过一会才会向目标飞去，这招的追踪性能很强，特别是超能量状态龙光弹增加到4个后，和狱狼龙其他的攻击形成夹击的局面基本无处可躲，和狱狼龙离得不远的话可以尝试钻到它身子下方，让狱狼龙做我们的盾牌，距离远时就专心回避或防御吧。

旋转升空：360度旋转并跳向空中，前方大范围有攻击判定，没被打中的话可以在它落地后蹭几刀。

尾巴拍击：当背对猎人时才会使用的招式，前冲一步后后空翻将尾巴砸向目标，除了尾巴外身体也有攻击判定，可横向回避。

撕咬：雷狼龙的撕咬是拘束攻击，出招前会有嚎叫的动作，比较好回避。

空中压杀：超带电状态才有的攻击，腾空后用背棘砸向目标，出招速度快且攻击力很高，弓手和弩手要特别小心这招。

峰山龙

弱点属性：龙、冰
可破坏部位：牙、背的两个弱点、前爪



怒食恐暴龙

弱点属性：龙、雷
可破坏部位：头（需两次）、尾巴

灵山龙

弱点属性：火
可破坏部位：牙、背的两个弱点、前爪

狩猎要点

任务分为上下两个部分，第一部分为追逐战，峰山龙会出现在船的左右两侧，我们要做的就是利用船上各种设施来保护击龙船，因为如果船被破坏任务也会失败。任务开始后猎人会先出现在船舱里，记得把蓝色箱子里的补给品都拿了，特别是“バリスタ用束缚弹”，因为一旦登上甲板就无法自由进出船舱。船上可利用的设施有发射器、大炮、大铜锣、击龙枪，发射器主要用来发射バリスタ弹，可以在船头两个楼梯之间的地方收集，而大炮的炮弹在船尾。大铜锣主要是取消峰山龙的攻击用的，如果发现它要近距离攻击船体，可以通过按下甲板中间的按钮敲响大铜锣来震慑住它，同样作用的还有之前拿的バリスタ用束缚弹，用发射器发射后可暂时限制住它的行动。击龙枪用在第一部分的后段，当峰山龙从船头的方向发起攻击时，可以用击龙枪给予它重创。另外当峰山龙靠近船的两侧时，如果船边出现红色的箭头，就表示可以登上峰山龙的后背了，在它背上我们可以放置巨龙爆弹、挖矿，又或是攻击它两个和其他地方颜色不一样的弱点。当累积足够的伤害后，就会自动进入第二部分。

第二部分峰山龙会慢慢往击龙船的方向爬，我们可以继续用船上的设施攻击，又或是直接上前近身搏斗。近距离攻击的猎人主要攻击其腹部弱点，不过此前可以先把两个前脚给破了。利用设施的猎人则主要用バリスタ弹攻击会弹刀的牙，争取破牙。杀死峰山龙后可以挖8次，头和身体各4次，另外在第二部分的战斗中如果把峰山龙打成倒地硬直，还可以在它的嘴里挖2次素材，但要注意抓紧时间，否则等峰山龙恢复过来的时候会给予嘴里的猎人巨大伤害。

灵山龙第一部分的基本行动模式还是和原种峰山龙没有太大区别，不过顺序有所改变，而且对船的攻击频率更高。任务开始后灵山龙就会直接从右侧突进，一轮攻击完后是左侧突进，最后才是和船并行，一定要运用好拘束弹和大铜锣打消其攻击动作，否则很有可能会因为船被破坏而任务失败。第二部分的打法就和峰山龙一样了，只多了一招沙吐息，在船上利用设施远距离攻击的猎人一定要小心，看到它低头吸沙时就得赶紧做好回避准备了。

狩猎要点

恐暴龙的弱点在头部和腹部，由于头部很小，除非是破头，平时的话是以攻击腹部为主，推荐使用长枪的防守反击打法，它的大部分招式都可用反击刺化解，在脚下作业基本很安全。恐暴龙还有一个特点是耐力消耗非常快，战斗开始没多久就会进入疲劳状态，利用这点我们可以带点陷阱和闪光玉来提高狩猎效率，不过要注意的是疲劳状态下恐暴龙流的口水会造成防御下降效果，被它咬到或碰到它的嘴巴都会无一例外中招。另外恐暴龙的食欲非常大，经常要进食来维持耐力，所以毒生肉和麻痹生肉也可以适当带点，就算是战斗中它也会毫不犹豫地吃下去。

怒食恐暴龙并不是恐暴龙的亚种，而是极度饥饿状态下的恐暴龙，无论速度还是招式性能都比一般状态下要高出不少。招式里黑龙波的范围和判定加强，拉开距离很难躲，有盾的武器最好选择防御，另外还有连咬完了后有可能会马上接转身咬，追击时要小心。最后需要注意的是怒食恐暴龙还暂时没有专用的讨伐任务，只能在狩猎环境不安定的G级任务中通过乱入的方式随机遇到它。

主要招式

侧撞：攻击判定相当大的侧撞，出招前会后退一段距离，可趁这时拉开距离回避。
甩尾：和土沙龙类似的招式，不过判定更大。
旋转撕咬：离猎人不远时经常使用，招式速度很快，除了头部，尾巴也有攻击判定，最好防御。
连续撕咬：边前进边左右撕咬，一般持续3次，发怒后有时会增加到5次。
转身撕咬：疲劳状态时才会使用的招式，通常针对其背面的猎人。
石块攻击：远距离时才会使用的招式，用嘴巴铲起石块攻击目标，横向回避即可。
跺脚：攻击判定范围很小，但是附带震动范围很大，最好防御后再反击。
跳跃压杀：恐暴龙的拘束攻击，发动速度很快，但判定一般，同样附带震动效果。
龙吐息：只有发怒时才会使用，对前方一定范围进行扫射，有后退吐和前进吐两个版本，后退的版本比较难反击，这时还是专心回避好了。

大海龙

弱点属性：龙
可破坏部位：角、胡须、背、尾巴

恐暴龙

弱点属性：龙、雷
可破坏部位：头（需两次）、尾巴

皇海龙

弱点属性：龙
可破坏部位：角、胡须、背、尾巴

狩猎要点

大海龙可以看作是水中版的老山龙，在区域1和区域2时它会无视猎人自顾自地移动，这时可以上前攻击，但要注意游动时其摆动的鳍和尾部都有攻击判定，要避免接近这两个地方，如果嫌躲避这两个地方太麻烦，也可以一开始就集中攻击大海龙的胡须部分，只要把胡须部分破坏这两个地方的攻击判定也会消失。大海龙游到区域3后就会正式和猎人展开对决，这里有着许多对大型龙的攻击设备，バリスタ弹发射器可以用来破坏会弹刀的角，击龙枪则是在其上游准备顶部水流喷射时使用，时机是当它不顾猎人从区域底部慢慢往区域的上方移动时，看到它接近击龙枪后启动就能给予其巨大伤害。

皇海龙没有区域1和区域2的部分，一出来就是在区域3。招式上的变化除了增加横扫水流喷射外，顶部水流喷射的准备时间也变得很短，基本没有给玩家使用击龙枪的时间，初期装备防御力还不够时很容易死在这招上，只能看准其喷射的朝向往反方向移动来躲，实在不行就用モドリ玉吧，可以把调和素材也带上。

主要招式

二连咬：和海龙一样的招式，不过大海龙版的速度要慢一些，比较容易回避。
转圈撕咬：同样也是和海龙的一样的招式，不过在水里时甩尾也有判定，而且因为海龙的体型更大，躲避难度也更高。
水流喷射：分为前方直线型和前方斜下型两种，分辨方法是前者在吸水时头部基本不会动，后者则会翻个筋斗后头部上仰，横向移动就能躲过。皇海龙的这招增加了横扫版本，得通过竖向移动来回避。
顶部水流喷射：游到区域的顶部向下方的猎人进行水流喷射攻击，非常难躲，最好是在其准备上游时用击龙枪阻止（方法参考要点部分）。
侧撞：判定非常大，不过出招前有准备动作，可以趁这时躲避或架好盾防御。
突进：和海龙一样的招式，虽然横向移动也能躲，不过大海龙这招的判定很大，选择直接防御会安全一点。
旋转突进：和海龙版的一样，先来回游动寻找攻击目标，决定目标后就卷缩起身体蓄力并进行攻击，最好收起武器专心回避或防御。
垂直甩尾：和海龙的一样，判定主要在下半身，集中攻击上半身基本不容易中。

煌黑龙

地上弱点属性：冰、水
空中弱点属性：龙、火
可破坏部位：角（需两次）、前爪、翅膀、尾巴

狩猎要点

煌黑龙会各种属性攻击，用来消属性异常状态的ウチケシの实一定要带上，否则时不时来个属性异常状态对狩猎效率有不小的影响。其弱点在头部，不过由于很高，攻击时机主要在其转身、火焰吐息和威吓的时候。本作中打煌黑龙的场地除了两个用来卡角的高台外，还增加了バリスタ弹发射器以及拘束弹发射器，バリスタ弹可以在一旁的采集点挖到，拘束弹发射器需要经过一定时间才能使用，可以将飞行中的煌黑龙拉到地面来。

地上主要招式

突进：常用招式，横向回避即可，注意有时附带龙属性，中了后会使武器的属性消失。
爪击：转身的同时并用爪子横扫，转身的幅度很大，甚至可以攻击到后方的目标，需要远离或防御。
角顶：前方大范围角顶，左右各一次。
火焰吐息：火焰着地后会留下火龙卷，范围很大，需翻滚躲避，另外煌黑龙使用这招时也是攻击的好时机。
后跳火焰吐息：后跳的同时使用火焰吐息，回避与攻击一体的招式，基本没机会反击，专心回避火焰就好了。
落雷：分为前方范围和自身周围两种，第一种可反击，第二种需远离回避。
扫尾：一般针对后方的猎人，左右各一次，来不及远离就钻到它身体下面。
后跳扑杀：突然腾空并扑向地面，一般有猎人在它身体下方时会使用，由于发动的速度非常快，在它身体下方攻击时要多转换位置来防备这招。
回转升空：使用后会切换为空中模式，回转带有攻击判定，不过招式不算快，有足够的时间回避

空中主要招式

滑翔：类似火龙的空中滑翔，本体带有雷属性，身体两侧有龙风压。
扑杀：空中对猎人进行扑杀（有时会连续使用），带有雷属性，并且攻击点周围有震动效果，距离太近会被震动导致硬直从而中下一次攻击。
落雷：分定点和追踪两种，定点是在煌黑龙自身周围，追踪的根据地上的闪光回避。
吹雪：从空中用吹雪左右横扫，横向范围很大，中了会变成雪人状态，来不及远离可往煌黑龙身下回避。
冰吐息：和吹雪不同，这招中了后是冰属性异常状态。
落冰：使用前煌黑龙会先飞到高空，再用吐息制造冰块攻击场地内的所有目标，可看地上的影子进行回避。
甩尾：当有猎人位于其身体下方就会使用，范围很大，要避免长时间待在其下方。

炼黑龙

弱点属性：龙
可破坏部位：头、胸、翼（翼和肩膀各一次）、尾巴根部



狩猎要点

本作新增的BOSS级怪物，行动模式有点像以前作品中的黑龙，场地是专用的厄海，可以进行水战和陆上战。进入任务后要马上移动，否则会被从天而降的熔岩打到，接着可以先去右侧的废船处挖バリスタ弹，バリスタ弹主要用来攻击炼黑龙的翅膀，争取尽快破翼，可使它喷出的熔岩弹减少，这样近身武器会安全很多，当然只有バリスタ弹伤害还不够，打完后要跳入海中做近距离攻击。当炼黑龙上岸后则主要攻击其尾部的可破坏部位以及脚部，等打出倒地硬直后再攻击头部、胸部或翅膀。炼黑龙的体力降到一定程度时会进入硬化状态，这时除了头、胸和尾巴根部都会弹刀，直到破胸后硬化才会解除，不过能破胸的时候也就意味着它体力所剩无几了，加把劲全力将它击倒吧。

主要招式

熔岩弹：炼黑龙走动时会从全身上下的火山口喷出熔岩，可根据地上的亮光点躲避。破翼后熔岩弹的喷出量减少，破胸后无法使用。
火球：使用前头会对着目标蓄力，火球着弹后的攻击判定很大，并且怒后增加为两连发，最好收起武器回避，另外其身体下方和身后都是这招打不到的死角。
强力火球：蓄力时间更长的火球，范围和威力都巨大，中了的话基本秒杀。破胸后它无法使用这招。
扫尾：使用前会先抬起尾巴并砸下，然后往左大范围扫尾，在攻击范围内基本很难躲得开，这时最好使用飞扑。
下压：使用前会有蓄力的声音，用身体对身前的目标进行攻击，下压过程中翅膀处也有攻击判定，水下攻击其胸部和翅膀时要留意这招。
蛇行：下压后很有可能接这招，有向前和向后两个版本。蛇形时全身都有判定，并且还会持续两次，不能防御的武器被卷入它身下或被逼入墙角基本就无力回天了，所以当它下压后最好不要接近。

文 铭风&胧月



这款原创《马里奥》作品虽未能给3DS的首发保驾护航，却以出色的素质和人气在2011年底带起3DS的销售热潮。作为《3DS专辑》，更是不可能不收录本作的详尽攻略。收集星星金币是游戏的重中之重，本次的流程攻略就以全图片的方式展现每个硬币的所在位置和获得方法。此外还有一些操作技巧和隐藏要素，也一并公开。

ACT	超级马里奥3D大陆		
	スーパーマリオ3Dランド		
Nintendo	2011年11月3日	日版	1人
4800日元	对应邂逅通信	推荐玩家年龄：全年龄	

基本操作

键位	功能
滑杆	控制角色移动。
方向键	切换3D显示控制。
A/B键	跳跃，某些形态起跳后按住可缓慢落下。
X/Y键	攻击键。按住后可快速移动。
L/R键	下蹲。
触摸屏	点击屏幕中间道具可以使用。



丰富的动作

熟悉基本操作后，玩家便可尝试利用按键组合可是施展出丰富的动作，详细如下：



动作	说明
下蹲	按L/R键可下蹲。此外按住R后可以下蹲状态移动，通过很矮的通道。
翻滚	按住L/R键下蹲后再按X/Y键可以施展翻滚，马里奥向前翻滚一段距离，可以撞开挡路的物品和砖块。
原地高跳	按住L/R键下蹲后再按A/B键可以让马里奥在原地进行高跳，上到比较高的平台上去。
返身高跳	控制马里奥向前跑动一段后立刻转身并按跳跃，马里奥也会进行高跳。
远跳	在跑动中按L/R键下蹲一下后再快速按A/B键起跳，马里奥就会进行一次常距离的远跳。灵活利用可以跳上距离很远的平台。
下压攻击	起跳后按L/R键，马里奥会从空中一下子坐下，压碎砖块和敌人。同时利用这招也能让金币砖块弹出金币。
弹墙跳	当控制马里奥朝墙壁跳时他会攀住墙壁一段时间，这个时候按跳他就会顺着墙壁的反方向再跳跃一次。在两个相隔很近的墙壁间用这招可以上到墙壁顶端。
游泳	在水中按下A/B键可以进行游泳操作，快速移动躲开敌人。

关卡道具

关卡中的各种道具和设施能够为冒险提供各种便利，除了玩家们熟悉的“变大蘑菇”，四种变身道具能令马里奥的冒险更为轻松。



道具	作用
蘑菇	可以让马里奥变身为标准的带帽子形态，可承受一次攻击。
怀表	增加关卡的时间，让你更从容地在关卡内闲逛。
望远镜	某些关卡中会存在望远镜，站上去后可以用它查看关卡地形。查看途中是不消耗时间的，慢慢看就好。
无敌星	让马里奥变身成无敌形态，碰谁谁死，有时间限制。
超级树叶	变身为狸猫形态
火焰花	变身为火焰马里奥
回旋镖花	变身为回旋镖形态
飞行箱	令马里奥获得飞行能力

四大变身形态

强化变身一直是马里奥的特色之一，在本作中一共有四大变身，各有特色。当玩家处于任一变身形态时，如果再吃到另一个变身道具，那么该道具并不会立刻作用，而是储存在下屏的圆圈内。当玩家想使用该道具变身时，直接点击下屏的对应图标即可。

狸猫形态：按A键可以用尾巴进行旋转攻击，横扫近处的敌人。关卡中还有螺旋桨机关就要靠狸猫形态的攻击来启动。此外狸猫形态起跳后在空中按住A键还可以延长滞空时间，调整滑翔后的下落位置。



火焰形态：按A键可以发射火球攻击前方的敌人并打破砖块，在水下也照常使用，并且火焰攻击可以点燃关卡中的火炬。



回旋镖形态：按A键向面朝的方向发射回旋镖，能够攻击敌人，但最大的作用是回收空中的道具。



飞行箱形态：某些砖块顶开后会变成带竹蜻蜓的飞行箱。马里奥碰到后会举起它变成飞行箱，不过原本的变身形态不消失。这个形态跳到空中后再按下跳能够进行很高的跳跃，用来上到很高的地方或是获得道具，不过仅限一次。在空中按住A也能缓慢落下，遇到敌人或是到达中间就会消失。



奖励关卡和邂逅通信

基础大关内除了需要攻略的关卡外还有一个神秘的箱子关和一个蘑菇房子。神秘的箱子关内是玩一个小游戏，限定时间内获取道具。破坏最初的所有物品，上方就会掉落大量的金币（甚至是星星金币），在限定时间内全吃掉吧。而蘑菇房则直接是让玩家获得道具。表面上看这两个地方是一次性的，然而当开启了3DS的邂逅通信模式后和别的玩家连动，就有几率让这两个地方再度使用。以下就列出所有世界中箱子关的道具，注意其中的21～35是有机会各获得两枚星星金币的。

1 出现内容



火焰花×1
酷栗宝看板×2

2 出现内容



超级树叶×1
酷栗宝×1

3 出现内容



酷栗宝×3

4 出现内容



食人花×3

5 出现内容



火焰花×1
瓢虫×1

6 出现内容



火焰花×1
酷栗宝塔×1　食人花×1

7 出现内容



火焰花×1
食人花×2

8 出现内容



瓢虫×5

9 出现内容



超级树叶×1
尾巴酷栗宝×2

10 出现内容



酷栗宝×1
食人花×1

11 出现内容



火焰花×1
酷栗宝塔×2

12 出现内容



尾巴酷栗宝×2
食人花×1

13 出现内容



蘑菇×1
火焰花×1　瓢虫×3

14 出现内容



火焰食人花×3

15 出现内容



酷栗宝塔×2

16 出现内容



回旋镖花×1
飞锤龟壳人×1

17 出现内容



回旋镖花×1
回旋镖龟壳人×1

18 出现内容



回旋镖龟壳人×1
飞锤龟壳人×1

19 出现内容



小库巴×1

20 出现内容



回旋镖花×1
回旋镖龟壳人×1　飞锤龟壳人×1

21 出现内容



星星金币×2
蘑菇人×5

22 出现内容



星星金币×2
火焰花×1　酷栗宝看板×9

23 出现内容



星星金币×2
问号箱×2　木箱×10

24 出现内容



星星金币×2
问号箱×1　绒毛×12

25 出现内容



星星金币×2
P按钮×4

26 出现内容



星星金币×2
问号箱×1　1UP蘑菇看板×8

27 出现内容



星星金币×2
问号箱×1　花×25

28 出现内容



星星金币×2
问号箱×12

29 出现内容



星星金币×2
问号箱×1　草×25

30 出现内容



星星金币×2
问号箱×4

31 出现内容



星星金币×2
超级树叶×15　羽毛×1

32 出现内容



星星金币×2
回旋镖花×1　仙人球×12

33 出现内容



星星金币×2
1UP蘑菇看板×8

34 出现内容



星星金币×2
1UP蘑菇看板×6　毒蘑菇×6

35 出现内容



星星金币×2
火焰花×1　烛台×4



助手模式

厂商特地为过不了关卡的玩家准备了助手模式。当然这并不是说游戏有难度选择，只是当你在同一个关卡死了5次和10次以上时，会分别出现两种道具：变身为狸猫并全程无敌的白金树叶，直接飞到关卡终点处的传送翅膀。这样就不怕被反复卡在同一个关卡过不去了。



路易登场

马里奥和路易两兄弟齐力作战已经是游戏的一大传统了。不过本作中想要使用路易就要首先用马里奥将8大基础世界攻破，这样就能使用路易挑战8大特殊世界了。和以往一样，路易跳得更高更远，但惯性很大，不容易操纵。

时间挑战

通关后就增加了时间挑战，每关都会统计玩家过关所用的最快时间。当以上所有挑战都完成后，可以继续挑战每个关卡的最好时间。当和同样玩此游戏的玩家擦肩后，每关的下方便会滚动播放双方各自的成就，而最好的成绩则会用金色数字表示。



相册收集

当游戏进度到第三大关的时候，进入这里的蓝色蘑菇房可查看相册。游戏过场中的一些照片都可以在这里看到。同时这些照片还能存到SD卡里去，用3DS的相机功能欣赏。不过有些相片需要完成特殊条件才能获得。



编号	获得方法
01	序章剧情
02	进入第二大关
03	进入第三大关
04	进入第四大关
05	进入第五大关
06	进入第六大关
07	进入第七大关
08	进入第八大关
09	用马里奥完成第八大关的最后一关
10	用路易完成第八大关的最后一关
11	通关结局图片
12	完成所有特殊关卡后，再次第八大关的最后一关

王冠关

和以前游戏一样，在游戏完成度达成一定条件后，存档选择界面就会出现星星。本作中一共有5颗这种星星，全部达成后才能够挑战最后的隐藏关卡——王冠。这5颗星星的获得方法分别是：

1.打出普通关卡的结局。
2.完成所有的普通关卡。
3.完成所有的特殊关卡，然后再次完成普通的最终关。
4.获得所有关卡中的星星金币（紫色神秘箱内的星星金币数量不作要求）。
5.所有关卡都用马里奥和路易两个人通过一次关，并碰触终点旗帜的顶部获得加命奖励。

※第5个条件的完成情况可在选关时查看，下屏会有M和L以及黄色旗帜三个图标，分别代表了用马里奥过关、用路易过关和碰触终点旗帜顶部。



全关卡金币收集攻略

在蘑菇王国，有一棵长有狸猫尾巴形状树枝的神奇大树，大家都叫它“尾巴树”。然而有一天，一场风暴袭击了蘑菇王国，碧奇公主因为担心“尾巴树”的情况而去查看，却一直没有回来。

第二天，马里奥和小蘑菇们去查看大树的情况，发现大树上的叶子也都被吹走了，同时空中也飘下了一个信封，里面放的竟然是库巴抓走碧奇公主的照片……就这样，大叔救公主的冒险又开始了。



第一世界

W1-1

要点： 游戏第一关，可以熟悉一下操作。同时关卡内还可以获得狸猫形态变身，当攻关不顺利时，可在本关收集两个狸猫变身道具再继续攻关。

金币1： 第二条河流下方，从绳索上走就可以获得。

金币2： 第一个记录点左边的树可以爬上去，然后进入水管就可以获得。里面是以3D视觉为主题的一个房间，站在眼睛标示的砖块上远跳就可以吃到金币。

金币3： 穿过地道后往左边走，从音符砖块上到高处，利用绳索的弹跳就可以吃到。



W1-2

要点： 地下场景，这里会吃到新变身火焰。此外这里的黑食人花会喷墨汁阻碍视野，如果想快速清除墨迹可尝试对3DS的麦克风吹气。

金币1： 第一个旋转平台上可以看到，站在顶端吃金币时就可以顺便吃到。

金币2： 两个并列的移动平台上，起跳时就可吃到。

金币3： 很多铁球的道路的对面，可以直接大跳过去吃，也可以穿过道路后走回来获取。



W1-3

金币1： 在起点处用望远镜查看右上的小蘑菇人，它会将星星金币抛出来，利用音乐砖块跳起就可获得。

金币2： 记录点右边道路最后一个七彩音符砖块，用下压攻击后可将马里奥弹到奖励关，吃了超级星星冲到最后就可。

金币3： 去终点的路上有段下落的场景，往左边乘云就可以吃到空中的星星金币，有狸猫变身的话会比较容易定位。







W1-4

要点： 本关是利用带箭头的绿色滑板进行的全程索道游戏，需要三个星星金币才能开启。马里奥站在哪个箭头上，平台就会向哪边移动；起跳时两个箭头都不亮，平台会处于静止。

金币1： 被第一个喷水点冲到上层就可获得。

金币2： 记录点右边可看到，下到下层后往回走就可获得，不过记得“刹车”。

金币3： 记录点后换第二个平台后，被喷泉冲到上层。







W1-城堡

要点： 关底的城堡关，这里遍布岩浆，掉进去就死。关卡最后库巴会登场，它会喷火阻挠你前进，边躲避火球边前进，最后绕到它身后踩机关就可。

金币1： 回转场地的中间。

金币2： 中途记录点继续走两步就能看到。

金币3： 在挡路并会砸你的两块大巨石之间用弹墙跳上到右边大巨石的顶部就可以得到。







第二世界

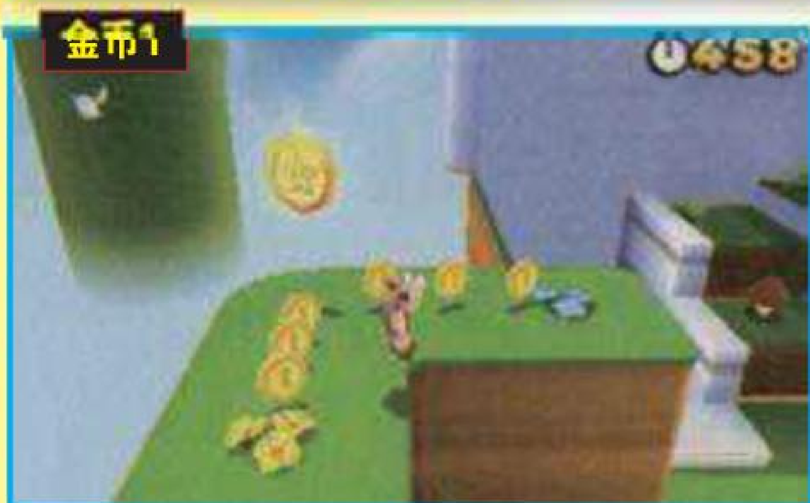
W2-1

金币1： 通过望远镜找到小蘑菇，它会放出第一颗星星金币。

金币2： 第一枚金币右边有个水管，干掉上面的食人花进去后就可获得。

金币3： 在有移动平台的白色城墙右下能看到，从左边下方有暗道可以过去。


金币2


金币1


金币3

W2-2

金币1： 起点附近就可以看到，踩右边的感叹号机关就可以吃到了。

金币2： 从记录点向右走一点路可以看到火把，用火焰形态点燃后会出现金币，顺着吃并跳上左边的隐藏道路就可以看到了。

金币3： 终点处，最左边下方有可以破坏的砖块，打碎后下蹲走进去就可以获得。


金币2


金币1


金币3

W2-3

要点： 这里的场景都是点阵形态的几个主要角色，同时最后终点场景的布置也和原始的2D马里奥一模一样，很怀旧。

金币1： 破坏马里奥点阵场地右脚的砖块，会出现螺旋机关，用狸猫形态发动后转到上层，在中心点可看到星星金币。

金币2： 点阵蘑菇后有诸多砖块的场景，需要利用飞行箱形态。途中有一个星星金币，记得吃好后再发动飞行箱飞回来。

金币3： 碧奇公主点阵场地裙子部位有个螺旋桨机关，发动就可。


金币2


金币1


金币3

W2-4

要点： 这里的主要机关是一个红蓝平台，每跳跃一次平台上的红蓝地板的颜色就会切换一次，所以不能随便乱跳，要计算好下一步要去的地方再进行跳跃，不然很容易跳空掉下去。

金币1： 在大批的红蓝平台中间，吃好赶紧回来因为那里会无限出酷栗宝。

金币2： 第一枚金币之后会来到一个有旋转刺的平台，往右边走有个彩虹音符砖块，进入附加关后冲刺到底就可获得。

金币3： 星星金币在最后的红蓝平台间，要利用好飞动的砖块，站上去后才能吃到。


金币1


金币2


金币3

W2-战船

要点： 进入库巴的战船，这里的前进道路上会遭遇很多大炮，小心躲避。最后守关的是秃头小库巴，需要踩它的头三次才能打倒它。如果踩不准可以等它旋转晕了后再去踩。期间它还会变龟壳进行旋转攻击，小心躲避。

金币1： 进入黄色传送砖块来到内部小船上。

金币2： 站上长条形问号砖块往右边跳可获得。

金币3： 最后的绿色水管先不要进，前进后在下方甲板上可看到。


金币1


金币2


金币3

第三世界

W3-1

要点： 沙漠建筑关卡，周围金币很多，可去自由收集。想过关了就利用中间的大炮把马里奥发射到顶部，再一路向上前进就可。

金币1： 一开始往右走，按下P按钮后吃音符，到最后你可在外墙看到一个可破坏的砖块。金币就在里面。

金币2： 炮台发射时可看到金币，把准星定位在金币上面一点，再发射可上到平台上并获得金币。

金币3： 建筑物的最上层，用弹墙跳到砸人巨石的顶部，上升后可看到。


金币1


金币2


金币3

W3-2

要点： 水中关卡，途中有很多黄圈，可获得大量金币。攻关过程中小心各种鱼、乌贼和大鳗鱼的攻击。

金币1： 可看到网后有个金币，从右边的洞穴钻进去就可获得。

金币2： 进入鳗鱼下方的空洞，之后的绿色管道内有金币。

金币3： 第二个鳗鱼缩回去后往他上面游。


金币1


金币2


金币3

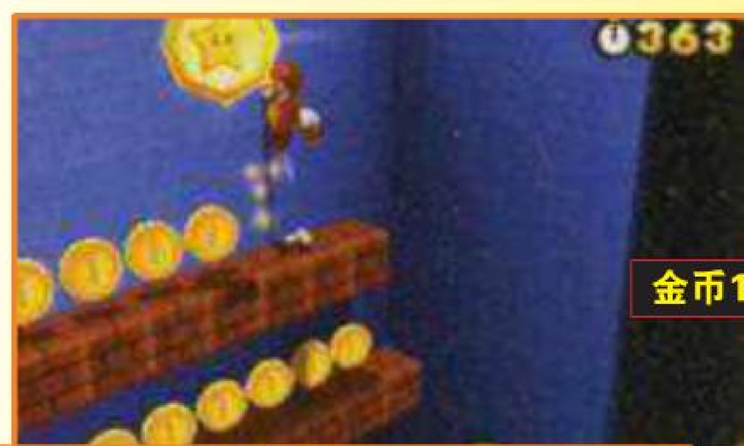
W3-3

要点：这里的平台在踩上后会掉下，需要快速通过。

金币1：前进后不久的高台内部有个螺旋桨机关，转动后进入水管获得。

金币2：记录点后会有分支道路，走左边，来到墙边用弹跳上到高处获得。

金币3：用望远镜查看小蘑菇，它会扔出金币。


金币1


金币2


金币3

W3-4

要点：雪山关，途中要利用绳索来前进。同时在绳索上跳跃也能被弹到高处。

金币1：利用绳索攀上左边很高的大树，将紫色箭头砖块顶上去形成落脚点后获得。

金币2：进入传送方块后，能看到一个紫色箭头方块，利用它登上虹色音符方块后进入奖励关。

金币3：铁球摆动的地带有一个飞行方块，站上后获得金币再跳跃进入传送方块。


金币1


金币2


金币3

W3-5

要点：饼干关卡，所有平台都是饼干和蛋糕。由于是横向卷轴强制移动的，千万不要站在移动的饼干平台上不动，否者会被卡死。

金币1：场景前期的砖块上面。

金币2：传送点前，要等绿色瓢虫在金币下时跳下去并踩一下瓢虫后弹上来。

金币3：白巧克力传送带处，等左边的巧克力飘过来时赶紧去吃。


金币1


金币2


金币3

W3-战船

要点：库巴的战船，小心伸出的巨大尖刺就可。最后是秃头小库巴，老打法轻松简单。

金币1：巨大尖刺左边的平台。

金币2：大量尖刺伸出的平台有个向屏幕延伸的道路，下来后可看到金币。

金币3：终点场景左边的桅杆上。


金币1


金币2


金币3

第四世界

W4-1

金币1：左上墙壁下有块可撞坏的砖块，里面有第一枚金币。

金币2：途中有个虹色音符砖块。

金币3：用记录点左边的大炮发射后获得。


金币2


金币1


金币3

W4-2

要点：这里需要利用蘑菇蹦床来不断上升到顶部才能到达终点。期间要利用红色感叹号的机关，撞了后会出现道路，在限定时间内通过即可。

金币1：最初红色砖块的右下靠近楼道处。

金币2：最初红色砖块上面可看到，但拿不到。登到一定高度后左边墙壁会有个小孔，钻进去后就可以得到了。

金币3：头顶巨大的红色砖块，可利用弹墙在出现的砖块和墙壁间弹跳，到达顶部后可获得。

隐藏道路：在连续跳跃的蘑菇蹦床处，不要去通往终点的水管，而是用下压攻击压最上面左边的蘑菇蹦床，之后利用弹墙跳可以来到顶部，找到通往第五世界的黄色水管。


金币1


金币2


金币3

W4-3

要点：需要30颗星星金币才能够开启，以旋转积木为主场景的关卡。注意积木的旋转角度，不要被带下去就可。

金币1：起点不远处可以看到，第一个蓝色积木上方。

金币2：途中会看到虹色音符方块。

金币3：途中有望远镜，观察顶部的蓝色小蘑菇，它就会抛出星星金币。


金币2


金币1


金币3

W4-4

要点：鬼屋关卡，幽灵在面对马里奥时会遮住眼睛不动。途中前进的平台大都需要控制马里奥走近了才会显现出来。

金币1：前进后会看到一圈幽灵，中间夹着一个金币星星。

金币2：来到记录点后往右下走，打碎水管木板后可来到3D场景，这里最好有狸猫形态才能方便地吃到星星金币。

金币3：进入黄色传送砖块后就可以看到，下面是空的，勇敢地跳过去吃好了。


金币1


金币2


金币3

W4-5

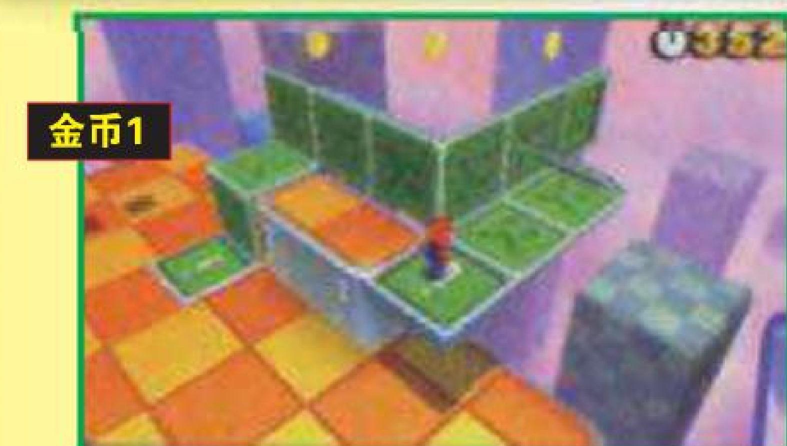
要点：本关的构成都是绿色骨牌砖块，踩了绿色感叹号后才会翻滚着出现落脚点。关卡后半还需要连着几个绿色感叹号一起踩了才能合成新的道路。

金币1：在第一个回旋镖小怪处，跳下右边的两个绿色感叹号后在右上可以获得。

金币2：记录点后，乘坐黄色平台时避开传送方块就可以吃到了。

金币3：进入第二个金币处的传送方块后，踩左边的两个绿色感叹号进入左上平台就可以获得。


金币2


金币1


金币3

W4-战船

要点：又是库巴的飞行战船，这里的主要机关是之前的红蓝平台，记住不要随意跳跃。最后的守关是个回旋镖小库巴，待其扔出飞镖后去踩她的头就好了。

金币1：起点附近就可看到，没狸猫形态的话先跳到红平台后跳回来获取。

金币2：顺着金币来到下层时可看到，获得后要赶紧回来。

金币3：有回旋镖小兵的红蓝平台，星星金币的位置会随着平台而转动，可在蓝色平台上获得。


金币2


金币1


金币3

W5-1

要点：山丘关卡，这里可以第一次获得回旋镖形态，很高的沙球敌人直接打掉头部就可以消灭它。途中有不少会消失的落脚点，要小心。进门后是一个上升的沙台，会不断掉下带刺的铁球，它们两两碰撞后还会改变方向，注意躲避。

金币1：起点往前走点，左边山间有个水管，进去后可获得。

金币2：山中窄道有两个长尾巴的巨石，趁它们转身时踩尾巴后可跳到它们的顶部，第二个巨石上方就是第二枚金币了。

金币3：进门后在平台上升过程中会在右边出现，保险起见可用回旋镖来取得。


金币1


金币2


金币3

W5-2

要点：这里是一个俯视角的关卡，虽然高低差看不到了，但是平面上的机关就能看得比较清楚。

金币1：在有旋转铁刺的圆形房间，向下跳上台阶就可获得。

金币2：同样是那个房间，来到右边房间，用火焰形态点燃所有火把就可看到。

金币3：有旋转铁柱的沙地房间的最内部。


金币1


金币2


金币3

W5-3

要点：要40个金币才能开启本关，这里要乘坐平台穿过布满尖刺的道路。

金币1：记录点旁边。

金币2：从旗杆顶部可以进入虹色音符，奖励关的最后获得。

金币3：最后阶段左边的掉落平台上。


金币2


金币1


金币3

W5-4

要点：地下鼹鼠之家，这里的胖鼹鼠要踩两下才能干掉，不过大部分通路都跳不起来，只能进入侧面的洞穴等它走过后才能继续前进。最后有几个并列的管道，右数第二个才是通往终点的正确通路。

金币1：在第一个石块的场景，右下方可以顶出三个砖块，用这个作落脚点可以拿到右上的金币。

金币2：记录点左边可以看到，在之前的场景利用弹墙跳获得。

金币3：下落到底部场景后可在右边看到，从上方的窄道通过就可得到。这里变成不戴帽子的小形态比较容易获得金币。


金币1


金币2


金币3

第五世界

W5-5

要点：本关场景的高低差十分大，利用好关卡中的飞行器才能顺利过关。最后阶段下落过程中，飞行器的缓慢下落很有帮助。此外最后阶段的落脚点很小，看好影子来确认落点。

金币1：利用弹簧蘑菇弹到高处后，大酷栗宝左边的平台间有星星金币，需要吃好后再接跳利用飞行器飞回来。

金币2：记录点后的弹簧蘑菇上面可以看到，记得在跳到金币下方时启动飞行器吃到金币并回来。

金币3：最后阶段下落过程中可以看到，依旧利用好飞行器就可。



W5-城堡

金币1：跳上途中压人大巨石的顶部可获得。

金币2：金币1往前走一点就可看到。

金币3：记录点一直往左的岩浆上。



第六世界

W6-1

要点：关卡途中会有很多鱼从侧面穿过来，要躲避好并顺利过桥。

金币1：起点处往左走。

金币2：进入记录点右边的水管。

金币3：记录点往上，利用绳索的弹跳跳上飞行砖块，就可以看到金币了。



W6-2

要点：本关要注意地上的尖刺，在尖刺的出现间隔里通过。

金币1：第二个房间右边内部，房间内的蛇形怪身上有个火焰花。

金币2：从凸起的沙地上到上层后，用滚动撞开上方的砖块再蹲行进去就可。

金币3：继续前行后在两个电梯处，上到顶部后跳到左边平台就可获得。



W6-3

要点：最初的场景有瞬移的平台，当其出现在最下方时站上后就能被传送到上方的其他三个传送方块处。左边是钢琴关卡，中间是一个3D的视觉错觉关卡，想要回来的话要进入最左上的传送方块。右边可来到图书馆关卡，这里的通路隐藏在书中，来到右上内部后靠近书架，墙壁会消失，你也就可以抵达终点了。

金币1：在钢琴关卡最后。

金币2：3D视觉错觉关卡处，金币会漂浮到下面绕过来，等着吃就好。

金币3：图书馆关卡前进过程中可以看到。



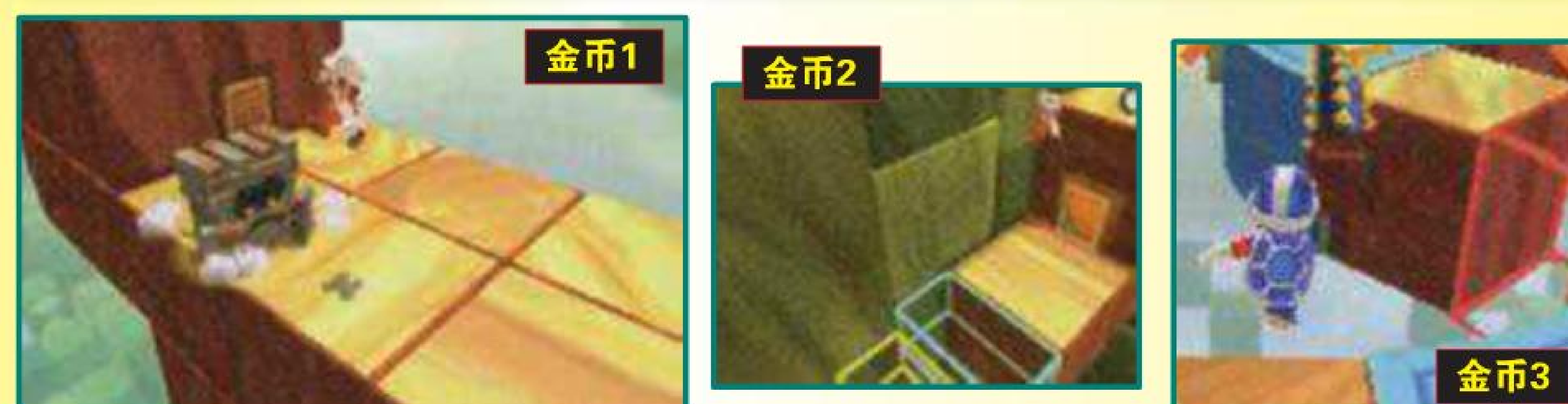
W6-4

要点：本关的特点是有个蓝黄红的序列方块会随着音乐节拍有节奏地消失和出现，要抓住时机在这些方块出现的时候跑过去。途中会有小砖块挡路，同时会模拟马里奥的行动，只要操作马里奥跳一下就能拖住它并绕过去了。而尖刺小方块则需要等它攻击你后，倒转的时候踩它才能消灭。

金币1：第一个门的上方，要站在小砖块的顶部跳上去。

金币2：第二个门的上方，利用弹墙跳直接跳上去好了。

金币3：后期大回旋尖刺机关中间，落点很难定位的话最好用狸猫形态来获取。



W6-5

要点：需要60枚金币才能开启，以弹簧蘑菇为主要前进方式的冰雪关卡。途中需要乘着移动的弹簧蘑菇不断前进，并利用弹跳避开障碍。

金币1：第二个移动弹簧蘑菇，隐藏在三个砖块所在地方平台的下面，要跳下去吃。

金币2：记录点后，会看到多个相隔很近的木板，在第二个间隔木板间用弹墙跳到达顶部就可以获得。

金币3：金币2往前进一点就可以看到，在会下落的台阶上方。



W6-战船

要点：本关是强制卷轴关卡，节奏很紧凑，走慢了就直接挂。途中会有巨大的尖刺以及炸弹敌人。最后守关的依旧是扔回旋镖的小库巴，但是场地被火焰分割，所以很容易死亡。

金币1：从开始处前进不久后可看到，被困在箱子内。

金币2：躲过两个大的尖刺就可看到，不过要快速顶下方的箭头方块形成落脚点才能顺利获得。

金币3：向上跳的台阶的左上，要抓紧时间上来后往左跳。



第七世界

W7-1

要点：水底关卡，途中要注意刺泡鱼和巨大的鳗鱼。

金币1：下水后到底部，打碎P按钮下面的箱子。

金币2：记录点后，从右下绕到大鳗鱼的身后，等它们探头后进入洞穴，在两个鳗鱼中间可以找到金币。

金币3：获得金币2后来到右上，最里面的洞穴内可以获得。


金币1


金币2


金币3

W7-2

要点：这里前进过程中会有滚动的尖刺阻碍你，但熟悉节奏后很容易通过。中途会有红绿倾斜的场地，根据马里奥所在的位置而倾斜，同时滚刺也会滚过来。

金币1：顶途中出现的红色感叹号，顺着出现的道路上去就可。

金币2：红绿倾斜场地的右边，注意算好回来的时机。

金币3：尖刺地面的上方。


金币1


金币2


金币3

W7-3

要点：大树关卡，需要70个金币才能开启。攻关过程中需要不断利用绳索的弹跳来前进。

金币1：传送砖块的右边，要下压绳索弹上来吃。

金币2：途中会看到三个紫色的箭头方块，顶上去使其成为落脚点后就可以进入虹色音符砖块的关卡了。

金币3：记录点后的场景，利用绳索往上弹跳的过程中可看到。


金币1


金币2


金币3

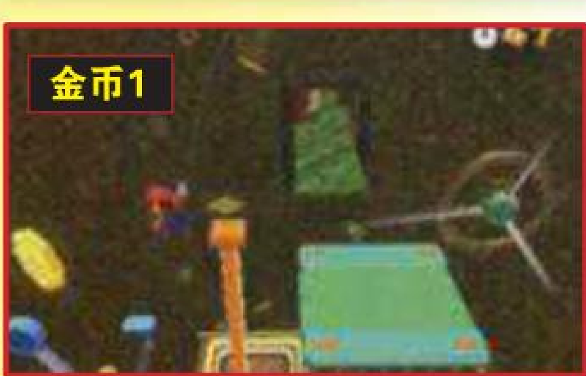
W7-4

要点：齿轮关卡，在旋转的平台和左右摆动的浮台之间前进，一个跳跃失误就得从头开始了……进入机械内部时要注意躲避鼹鼠。

金币1：第一个绿色平台上方，要爬上右边的栏杆再趁平台摆到下面的时候跳回来。

金币2：从机械内部出来时先不要进传送方块，原地高跳后可得到星星金币。

金币3：记录点后有四个L形平台，最右上那个平台上有星星金币。


金币1


金币2


金币3

W7-5

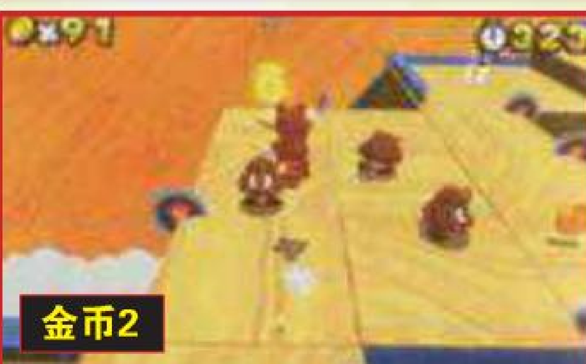
要点：本关是一个木匠关，途中大部分平台在站上去后就会出现锯子，将平台锯开掉下去，很考验玩家的跳跃操作。此外在跳跃的过程中不要碰到锯子，否则会对马里奥造成一次伤害。

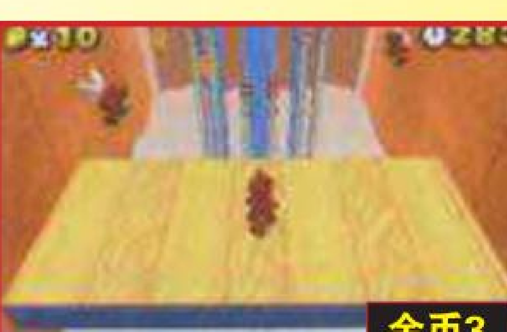
金币1：关卡前半的锯木列阵中可以看到。

金币2：记录点前的锯木列阵中可以看到。

金币3：最后的被锯开的移动平台场地中，站在最左边可以吃到。


金币1


金币2


金币3

W7-城堡

要点：这个关卡依旧是强制卷轴的，行动要快。场地都是不断转动的齿轮，需要熟练走动，避免被齿轮带下去。途中会吃到回旋镖花，利用这个形态可以轻松搞定途中阻碍你的魔法师。最后是两个小库巴联手对付你，千万不要连续踩它们两个，不然它们都变龟壳追踪你，会很难躲避，先干掉下层的胖头小库巴，再干掉上层的回旋镖小库巴比较好。

金币1：起点右边的大齿轮上。

金币2：三个横向排列的红色齿轮最上方。

金币3：途中出现的绿色水管先不要进，继续往上走就可以获得最后一个金币了。


金币1


金币2


金币3

第八世界

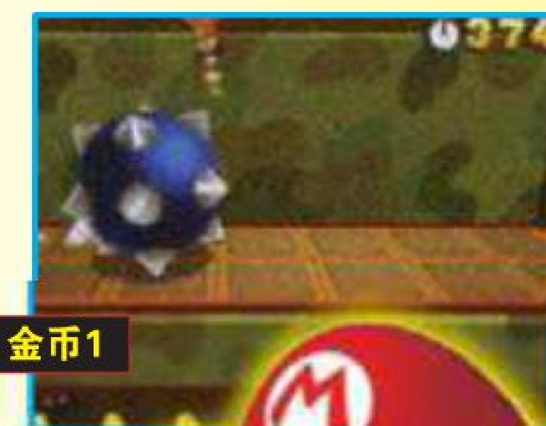
W8-1

要点：关卡中的主要阻碍就是滚动的铁刺球和尖刺龟壳怪，普通形态不能攻击的话就要小心躲避，不然两下就完蛋。关卡最后是一个超长向下延伸的走廊，走上去后上方会落下诸多铁刺球，快速向下跑的同时还要躲开这些铁刺球。

金币1：上到滚动铁球的平台后左下有个红色感叹号砖块，顶出所有的落脚点后往右就可以吃到金币了。

金币2：记录点左前有个砖块不要撞掉，利用这个砖块上到上面的平台后可获得星星金币。

金币3：最后乘坐大炮，射向左边星星金币，准心略微偏上一点就可。


金币1


金币2


金币3



W8-2

要点： 山脉关卡，这里要利用栏杆跳跃，方向键上下可在栏杆上移动，而左右则用来确定跳跃后离开的方向。后期乘上移动的栏杆后要操纵好马里奥来躲避喷射的火焰。

金币1： 起点往右，利用栏杆跳跃可获得。

金币2： 记录点前的回旋平台处，跳跃到右边平台可获得。

金币3： 关卡最后的大片掉落平台处，吃到后要赶上移动的栏杆。


金币1


金币2


金币3

W8-3

要点： 80个金币才能开启的关卡。关卡特点是充满气泡，同时道路大都是转动的平台，在两个平面分别会停一次。许多平台依照形状，转动后会形成两种通路。初期周围还有鼹鼠扔扳手，小心躲避。

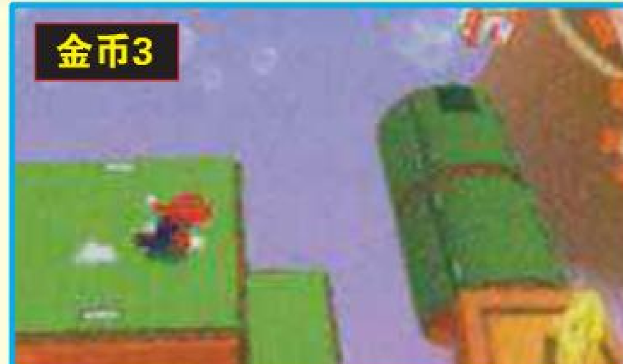
金币1： 关卡前期的螺旋机关，用狸猫形态可上去获得金币。

金币2： 中间大量回转平台的左面，等黄色的面转到上面时才出现。

金币3： 超长的绿色回转方块处，等较高的那一面转下来、能够抵达右边平台的时候跳过去获得。


金币1


金币2


金币3

W8-4

要点： 又一个鬼屋关，要乘坐移动平台来躲避鬼魂并顺利到达下一个地点。

金币1： 第一个绿箭头平台，乘上后可看到。一路来到两个岩石阻碍物后，在其间弹跳才能获得。

金币2： 记录点后的大回旋平台的边缘。

金币3： 金币2后的移动平台上，途中见到后要赶紧站位去吃，不然之后会出现大幽灵，挡住后基本就获得不了了。


金币1


金币2


金币3

W8-5

要点： 由红蓝平台和碎裂平台构成的关卡，前进过程中不但要选择好近路，走动也要迅速。

金币1： 关卡初期的红蓝平台处，蓝色平台朝上才能获得。

金币2： 记录点后的红蓝平台，中间的鼹鼠头顶上，干掉后跳过去可吃到。

金币3： 途中的紫色方块，进去后要干掉三个鼹鼠，最后要靠墙弹跳才能获得。


金币2


金币1


金币3

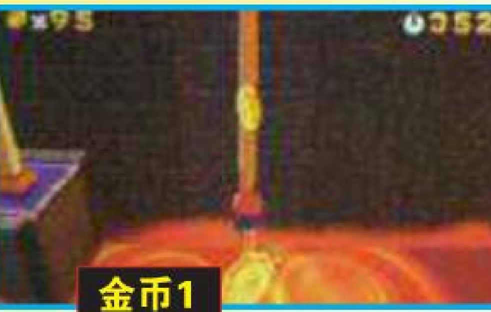
W8-城堡

要点： 库巴城，这里机关不少但敌人众多，最好在拥有变身形态的情况下来进行挑战。守关的库巴看来就是真货了，不但会狂吐火焰，同时震地时还会有余波，需要跳起躲避。最后终于把它骗进了岩浆里。来到内部，却发现关押公主的笼子空了。来到屋顶，见到了公主，莫非她自己逃出来了？而靠近后却发现只是个木牌……真公主被屁股冒烟的库巴带走了。

金币1： 第一次爬栏杆时，在第二个栏杆身体朝外，并下到栏杆底部就可获得。

金币2： 在回旋镖小队脚下的平台夹缝内，将三个回旋镖乌龟搞定后可以吃到回旋镖花，然后用回旋镖来回收金币吧。

金币3： 金币2的回旋镖形态不要丢失，后面的岩浆场地必须用回旋镖来回收最后一个金币。


金币1


金币2


金币3

W8-6

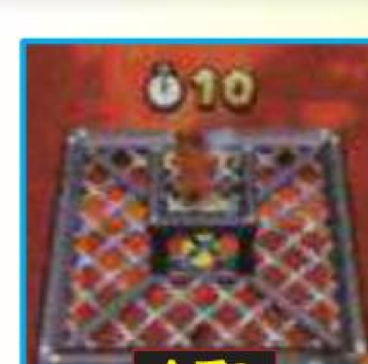
要点： 前面关卡的延续，依旧为一击必杀的岩浆关卡。这里的平台站上去后会下沉，不赶紧离开就会陷到岩浆里去。此外还有会根据你站位而转动的网状平台，你需要站在边缘并以防止自己掉下去的姿态来控制平台到达你想要去的地方。

金币1： 控制螺母平台转动，来到最右边就可得到。

金币2： 第二个转动网状平台移动过程中上方有个平台，站上去并等其下沉后就可获得金币。

金币3： 金币2的长筒形平台的最后（有黄色传送砖块），让平台转动一圈就可看到星星金币了。


金币1


金币2


金币3

W8-真城堡

要点： 最终的战场，要乘坐骷髅平台不断前进，途中要躲避密集的岩浆喷射，而难点则是最后和库巴决战，需要边躲避它的攻击边不断向上逃。这里十分紧张刺激，就留给玩家自己来体验了。按照惯例，马里奥最终成功带着公主回到了城堡。

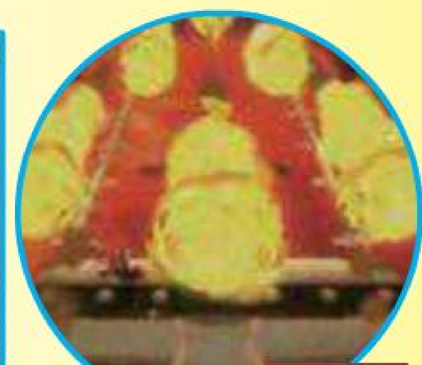
金币1： 乘坐骷髅平台时可以获得，躲避岩浆后起跳。

金币2： 有骷髅乌龟的平台，需要被岩浆顶上去后再高跳才能获得。

金币3： 第二个骷髅平台的熔岩喷射阵中，对操作的要求很高，需要边躲边吃。

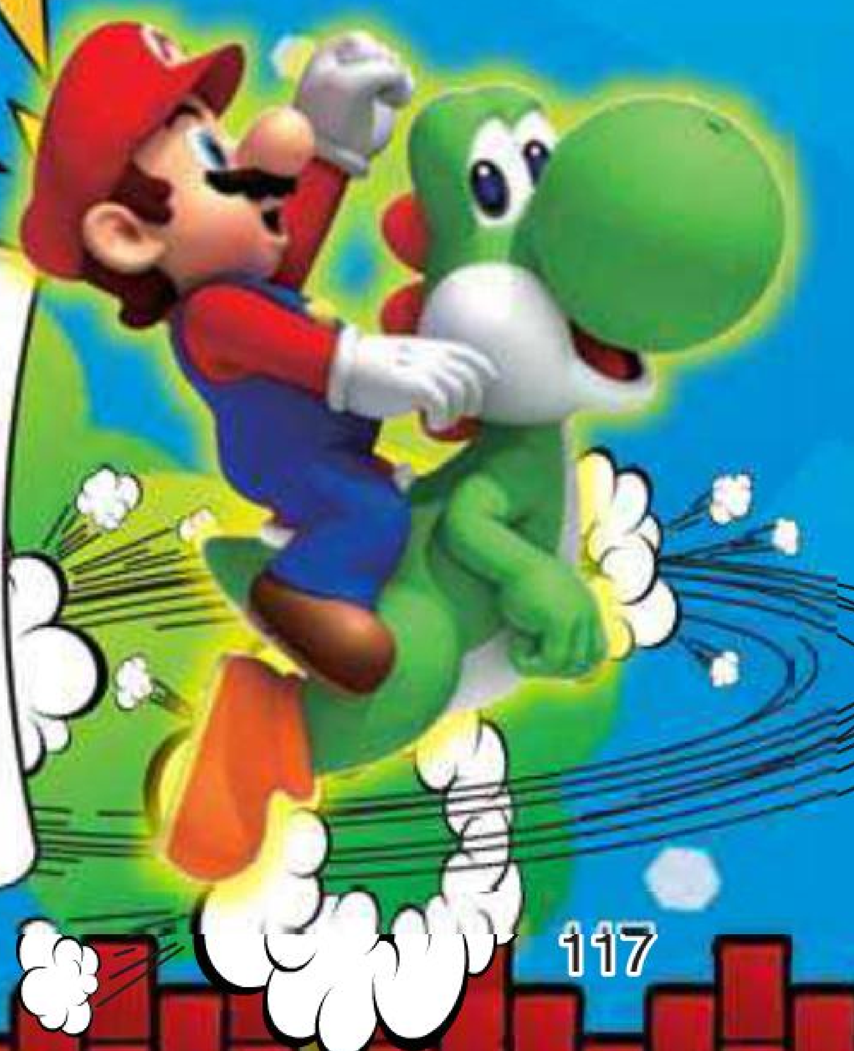

金币1


金币2


金币3

通关后

终于将公主救了回来，但故事还没结束，我们的老朋友路易又被囚禁起来了……于是我们来到了这个特殊关卡的世界，通过第一关后就可以使用路易了。路易跳得更高更远，但惯性很大，不容易操纵。



第一异世界

S1-1

要点： 关卡最初可获得新的变身形态，石头狸猫，用下压攻击时会变成石头，重量比普通的更大。这里都是连续的尖刺怪物，同时还有超级星星，连续撞掉敌人可奖励不少命。途中还有个毒蘑菇，不要乱吃。此外本关还有个很大的作用，那就是遇到难打的关卡时，可以来这里获得两个狸猫变身，并奖励4～5条命后继续去挑战。

金币1： 上台阶前有两个叠起来的砖块，站上去后高跳加狸猫的缓落可以上到左边平台，站在砖块上面继续高跳就可获得。

金币2： 连续的弹簧蘑菇处，高跳到左上可以获得。

金币3： 终点所在的平台，往下也就是靠近屏幕的地方走会有个隐藏通路，最后可获得金币。


金币1


金币2


金币3

S1-2

要点： 本关会出现影子来跟随你，模仿玩家的行动轨迹来行动，碰到会受到伤害。这就需要你行动迅速，不能在一个地方停留也不能交错跑同样的地方。当然关卡最后可用超级星星将其撞掉。

金币1： 初期崩落的场地上。站在砖块上面继续高跳就可获得。

金币2： 记录点后通路上可获得，记得躲避刺棒。

金币3： 金币2后的跳跃平台，行动要迅速。


金币1


金币2


金币3

S1-3

要点： 另一个由2D点阵角色构成的关卡，不过这次都是一些敌人的图案了。大致的前进过程就是用炮台瞄准空中的黄圈然后被发射到下一个平台上去。

金币1： 乘上初期平台的大炮后，发射到左边有金币的平台，大致让金币在准星外圈的下方就可。

金币2： 乘上云彩平台的大炮后，发射到左边有金币的平台。

金币3： 在鱼平台上，发射到右边的独立平台，上面有最后一个金币。


金币1


金币2


金币3

S1-4

要点： 木桥关卡，途中不会飞跃出敌人，但多了很多回旋镖乌龟。需要万分注意的是，它们扔出来的回旋镖是会折返回来的。

金币1： 登场第一个木桥前上方的石块。

金币2： 过了第一个绳索可看到，利用墙壁吧。

金币3： 在一个断点的绳索处，利用弹跳上到上方绳索就可。


金币1


金币2


金币3

S1-城堡

要点： 库巴城堡，需要110枚金币才能开启。这里是拯救路易的关卡，进入后只有30秒的时限来给你行动，不过好在途中能吃到不少加时间的道具。最后守关的是骷髅库巴，和普通关卡第一关差不多，但是行动速度和喷火速度更快。最后你可救出路易并在攻关时使用。

金币1： 通过两个圆形平台后，长条形问号砖块的上面。

金币2： 两个扔锤子敌人后面通路转角上。

金币3： 第二个砸人巨石背后用弹墙跳跳上去可获得。


金币1


金币2


金币3

第二异世界

S2-1

要点： 强制移动卷轴关卡，一路斜上前进。途中要利用音符砖块来进行高跳。

金币1： 利用音符砖块弹到高处获得。

金币2： 第二个火焰食人花右边。

金币3： 终点场景上方的城堡顶部。


金币1


金币2


金币3

S2-2

金币1： 水下铁丝网左边。

金币2： 鳗鱼前的弹簧蘑菇上。

金币3： 通往终点处的水管前。


金币1


金币2


金币3

第三异世界

S2-3

金币1：记录点前的索道上。
金币2：第一个喷水柱上方。
金币3：来到通往终点处的水管的索道上后，往后方移动。


金币1


金币2


金币3

S2-4

要点：雪山关卡，途中前行需要利用到飞行器。有些地点都需要先踩一下酷栗宝，然后再发动飞行器，才能飞到高处继续前进。
金币1：第一个飞行酷栗宝上方的冰壁。踩一下酷栗宝后飞上去，在左边。
金币2：飞到堆叠很高的酷栗宝顶部，踩一下后发动飞行器就可获得。
金币3：掉落平台的上面，用飞行器的缓落过去吃了再回来就好。


金币1


金币2


金币3

S2-5

金币1：三个绿色感叹号从里面依次快速踩下后就可以上到高处获得。
金币2：记录点后的绿色感叹号踩下后会看到三个传送方块，进入右边内部那个。
金币3：后一个三个绿色感叹号踩下后会出现金字塔状的平台，到顶部后踩左边的砖块。走到底后继续往左边跳，那里有一个平台。


金币1


金币2


金币3

S2-战船

要点：库巴飞船，需要120枚金币才能开启。主要躲避的机关就是地上间隔出现的尖刺。最后还要不少场景需要找空地来躲避尖刺和飞来的炮弹。
金币1：记录点左边，两个射铁球的炮台的上面。
金币2：龟壳打炸弹的场地往后，可看到有个小跳台上有星星金币。
金币3：最后大量尖刺和炮弹的通路间，有个朝屏幕内延伸的道路，走过来后在一个尖刺平台的上面。


金币1


金币2


金币3

S3-1

金币1：蓝色秋千平台上可看到。
金币2：记录点后，某个秋千平台上有个问号砖块，上面有金币。
金币3：最后的大片秋千平台所在场景的左下方。


金币1


金币2


金币3

S3-2

要点：这里几乎所有的落脚点都是不断转动的方块，相比普通关卡，这些砖块的转动速度快了不少，一个不小心就掉下去了。拥有狸猫形态的话会轻松不少。
金币1：刺猬乌龟所在地往后走，右边的蓝色平台上。
金币2：记录点右边，利用弹簧蘑菇的弹跳。
金币3：最后大片回转平台的左上，红色平台上面。


金币1

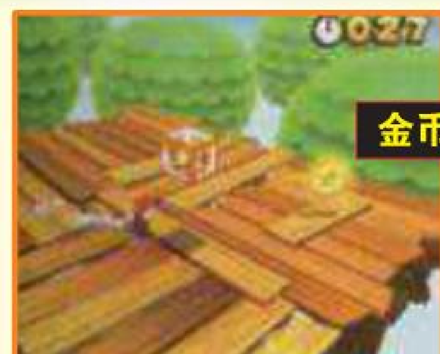

金币2


金币3

S3-3

要点：大树关卡，依旧要利用绳索前进。但是由于本关变成了30秒限定关，所以你要多在绳索上跳跃前进，慢吞吞走的话时间必然不够。
金币1：第一个火焰食人花的上面，踩花就可。
金币2：第二个传送点所在的平台上。
金币3：最后大量绳索在的场景的右上，要利用绳索的弹跳来获得。


金币1


金币2


金币3

S3-4

金币1：第二个回旋棘乌龟后面的通路上。
金币2：通过红蓝铁板后利用左边墙壁的弹跳可获得。
金币3：大回旋刺棍场景的通路上。


金币3


金币1


金币2

S3-5

要点： 本关拥有狸猫形态会方便很多。原本根据节奏依次登场的三连拍平台变得非常难，每个节拍只会出现一种颜色的平台，三个颜色的陆续切换。导致你上了这个平台就必须按照节奏三连跳。

金币1： 进第一个门后登上门口小石板的顶部，跳跃获得。

金币2： 记录点后的节拍平台上。

金币3： 大回旋铁刺球中间的砖块上面。







S3-战船

要点： 库巴飞船，需要140枚金币才能开启。强制卷轴的关卡，节奏很紧凑。途中要注意大量炮弹和喷火装置。好在关底没有BOSS。

金币1： 三个炮弹上面的平台。

金币2： 鼹鼠扔东西的场地上方，用弹墙跳。

金币3： 往左边发射炮弹的大炮后面的平台间隙往下跳。







第四异世界

S4-1

要点： 本关需要乘坐一个平台不断前进，途中会掉落各种敌人和铁球，同时平台的可站立面积还会不断减少。

金币1： 途中两个尖刺甲板的右边上方有一个金币。

金币2： 之后的弹簧蘑菇上有一个金币。

金币3： 终点场景，最上面的城墙顶部。







S4-2

要点： 鬼屋关，本关会有影子来追逐你，配合不能破坏的鬼魂和隐形平台很让人手忙脚乱，好在抵达红色大场地后有颗超级星星能让你爽一下。

金币1： 回转的鬼魂群旁。

金币2： 红色大场地上方。

金币3： 最后传送后上方墙壁旁。







S4-3

金币1： 隐藏在上方瀑布内，进入后可获得（不用担心掉下去）。

金币2： 悬崖间，跳下去获得后用弹墙跳回来。

金币3： 终点前的桥洞下，要利用回旋镖来回收（可以存一个到最后来换）。







S4-4

金币1： 最初往下走的台阶上可看到。

金币2： 云彩左边的问号砖块的上面。

金币3： 终点前的空中，有狸猫形态比较容易获得。







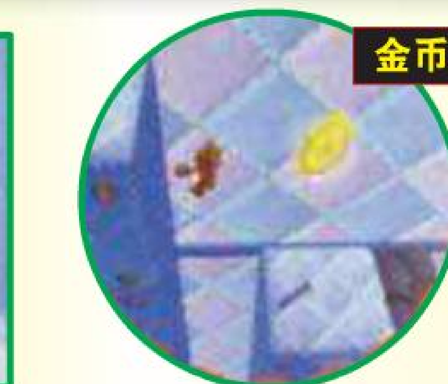
S4-5

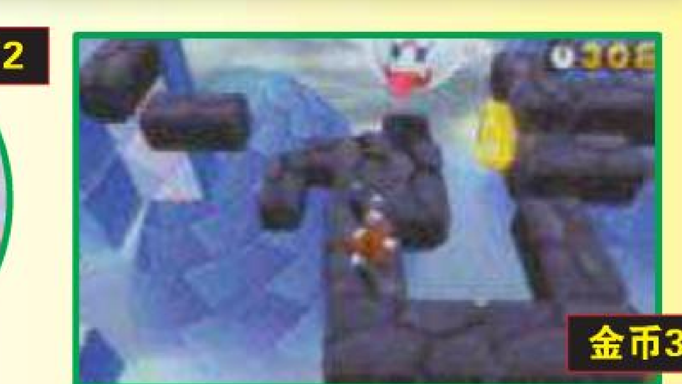
金币1： 骷髅乌龟所在地点内侧的平台上。

金币2： 利用弹墙跳攀爬的场景的上面。

金币3： 超大幽灵的旁边，右下斜跳跑到幽灵前面后从左边往右边跳来吃金币。







S4-战船

要点： 库巴战船，需要160枚金币才能开启。这里关卡并不难，但要打好几场战斗。第一个管道进入后是和三个扔东西的乌龟对战，而第二个管道后是小库巴二连战。先是在尖刺地形上打秃头库巴，然后在会掉下的平台上挑战回旋镖库巴。

金币1： 第一个红色感叹号砖块，从顶出的通路前进就可获得。

金币2： 第二个红色感叹号砖块，从顶出的通路前进就可获得（用回旋镖回收比较方便）。

金币3： 第三个红色感叹号砖块，从顶出的通路前进就可获得。







第五异世界

S5-1

金币1：红蓝平台的高处，要算好吃到后下面的落点颜色。
金币2：横向放铁球的区域的最左边。
金币3：长红蓝平台的最前方。


金币1


金币2


金币3

S5-2

要点：和之前普通关的关卡一模一样，但是有了影子的追击，难度便直线上升了。
金币1：红色感叹号砖块顶出的落脚点上去后获得。
金币2：红蓝平台的右侧。
金币3：滚刺和钉刺结合场景中可看到。


金币1


金币2


金币3

S5-3

金币1：被最初水柱冲到左上后，左边的问号砖块上面。
金币2：途中两个飞行酷栗宝的顶部。
金币3：最后阶段可看到，在掉落平台上面。


金币1


金币2


金币3

S5-4

金币1：传送点左边的饼干上。
金币2：上升过程中右边的红饼干上。
金币3：上升过程中右边的饼干上。


金币1


金币2


金币3

S5-5

要点：鬼屋关卡，原本三个壁画是三个场景的模式取消了，变成了无限循环的关卡，只要进入了错误的传送方块就会回到起始地点。正确的线路是：右→右上→左→内部书架传送点，就可来到记录点。然后按照右→右边空中→内部书架（鬼魂房间）→内部书架（幽灵房间）的顺序就可以传送到终点处了。
金币1：打倒记录点的酷栗宝。
金币2：打倒鬼魂房间的酷栗宝。
金币3：打倒幽灵房间的酷栗宝。


金币1

金币2

金币3

S5-城堡

要点：库巴城，需要180个金币才能开启。此外还是30秒限定关卡，而和其他同类关卡不同的是，这里的附加时间只能靠打倒酷栗宝才能获得。最后守关的是骷髅库巴，小心谨慎……
金币1：漂流网地带的右下。
金币2：漂流砖块的最左边。
金币3：骷髅库巴出现后的区域的砖块上。

金币1

金币2

金币3

第六异世界

S6-1

要点：和普通难度一样的沙漠建筑，不过不同的是没有了大炮，取而代之的是需要你用飞行器来往上飞。顶部是终点，但是你可以从外墙不断往上飞，也可以从建筑内部走，依旧十分自由。
金币1：左侧利用飞行器飞上去有黄色平台，然后再往上飞外墙上有个金币。
金币2：建筑物内部蓝色平台的上方，可用飞行器进右边内侧上方的门。
金币3：终点前高台跳跃点的上空，要启动飞行器。


金币1


金币2


金币3

S6-2

金币1：大量落下平台的右侧。
金币2：途中有分支路线时走左边，弹墙跳到顶部后可获得。
金币3：传送点前的高空，落下时可以获得。


金币1


金币2


金币3

S6-3

金币1：有个延伸到墙壁外面的绿色道路，途中可以获得。
金币2：水管前的绿色按钮上方，需要三连跳。在按钮的道路成形前跳到上方来获得金币。
金币3：终点所在的场景左边下面有可以打碎的砖块。



S6-4

金币1：前进后不久的上方绿色平台。
金币2：三个连续的回转平台的右边。
金币3：最后的大批回转平台的左边。



S6-5

要点：鬼屋场景，这里需要乘坐多次移动平台，同时最大的麻烦就是有无法消灭的幽灵会来干扰你，惟一的好方法就是面朝幽灵，让它停住不动不能靠近你。这样平台通过时才不会受到伤害。
金币1：乘绿色平台到达记录点时，控制箭头反方向走到底有一枚金币。
金币2：记录点后的大型回转平台上。
金币3：进门前右边可以顶出隐藏的砖块，一路顶上去最上面可获得。



S6-战船

要点：库巴飞船，需要200枚金币来开启。进入后第一个水管要和秃头小库巴战斗，它回旋的路线上会带火，最好等它晕了再去踩。当然不进水管也能利用下蹲冲撞撞开挡路的砖块就可以来到右边了。
金币1：最初绿色水管的右边。
金币2：干掉秃头小库巴后的红蓝平台上，要红平台向上才能获得。
金币3：最后的大片红蓝平台上。



第七异世界

S7-1

要点：雪山绳索关，关卡构造和普通的一样，但是变成了30秒限定关，同时附加时间还需要干掉回旋镖乌龟……在绳索上面对满天飞的回旋镖还得想着干掉它们的感觉只有自己去体验了。不过本关会给与道具补给，抽到火焰花的话就轻松很多了。
金币1：左边大树的背后。
金币2：传送到第二个大场景后弹跳到顶部，往右边走一下可看到。
金币3：传送到终点前的传送方块先不要进，往下走有个平台。



S7-2

金币1：第一个场景长条形砖块的上面。
金币2：穿过火焰栏杆后，拐角处的高处有个金币需要弹墙获得。
金币3：回荡的滚刺机关处，只能正面过去的时候获得。



S7-3

金币1：第一个场景左边木台上有个红色感叹号机关，顶出通路后走过去可获得。
金币2：来到时钟处进入12点的洞穴（也就是上面，右边的洞穴通往记录点的通路）。
金币3：记录点后的L型黄色平台处，右上有个平台上有金币，跳跃时机务必算好转动提前量。



S7-4

要点：场景和普通的红蓝平台关卡一样的，但是这次变成了大影子来追逐你，十分难搞，要规划好跳跃路线一口气前进，带上狸猫形态进关卡会容易一点。
金币1：尖刺砖块旁的蓝色平台。
金币2：多个可破坏砖块所在地有个飞行砖块，顶掉后站上去跳跃可获得高处的金币。
金币3：最后回转地带的蓝色平台。



S7-5

金币1： 飞行砖块的上方，顶棒后跳上去吃。
金币2： 红色回转场地的上方，这里的转速十分快，很容易被带下去。
金币3： 最后的传送砖块先不要进，去到上方。


金币1

金币2

金币3

S7-城堡

要点： 库巴城，需要220个金币才能开启。本关不但是30秒限定关卡，关卡中还会有巨大化的影子来追击你。总的来说就是要一气呵成地通过这个关卡。本关的三个金币十分显眼，但要在追击的间隙获得金币不是件容易的事。
金币1： 前期的高柱子上。
金币2： 墙壁的凹穴里。
金币3： 障碍地带，需要弹墙跳。


金币1

金币2

金币3

第八异世界

S8-1

要点： 230个金币才能开启的地下关卡，限定30秒，并伴有影子追踪。
金币1： 尖刺秋千的上方。
金币2： 崩落场地的上方。
金币3： 绿色水管的上方，需要弹墙跳。


金币1

金币2

金币3

S8-2

要点： 本关要240个金币才能开启。原先的转动平台这次转速变得超级快，虽然你可以在转动的平台上走动，但能够起跳到下个平台的落脚点出现时间非常短，得算好提前量来登场正确位置并起跳。就算带狸猫形态进来也十分难打。
金币1： L形转动平台的上面。
金币2： 有两个并排鼹鼠的地方走左边，进入管道，最后转动螺旋桨就可以获得。
金币3： 超长旋转平台的顶部下到最右边的时候登上平台就可以获得。


金币1

金币2

金币3

S8-3

要点： 本关250个金币才能开启。就是普通的关卡，但加入了30秒限制和有巨大的影子追击你。
金币1： 铁板漂流地带，在铁板未完全消失时可以获得。
金币2： 巨大岩石的右边。
金币3： 最后阶段，让巨大影子破坏左边的砖块后可进入获得。


金币1

金币2

金币3

S8-4

要点： 本关260个金币才能开启，螺母关的加强关，30秒限定。
金币1： 将螺母转向右侧可获得。
金币2： 铁网转动时上方可以看到，最好有回旋镖或狸猫形态来回收。
金币3： 回转场地的最右边，最好有回旋镖或狸猫形态来回收。


金币1

金币2

金币3

S8-5

要点： 本关270个金币才能开启，本来很紧凑的战舰关还加入了大影子来追击你。
金币1： 第一个小飞船左下被砖块围着。
金币2： 小船上方延伸出的砖块地面上。
金币3： 最后大片红色转动平台的左边。


金币1

金币2

金币3

S8-城堡

要点： 290个金币才能开启的库巴城堡，成功攒够金币的话你已经离完美游戏不远了。这里场景和普通关卡的库巴城堡一样，但各种机关和敌人分布都难上了不少，而最后挡路的是骷髅库巴，会放冲击波……

这里要说的是，通过本关后继续去攻略普通世界的最后一关，最后阶段的库巴会展现出真正的实力。而你成功干掉它后，就可以获得最后一张照片了。
金币1： 箭头平台行进途中的砖块上。
金币2： 扔锤子乌龟所在场景的左侧。
金币3： 骷髅库巴登场场景的内部。



金币2

金币3

MARIOKART 7
マリオカート7

文 koflover

RAC	马里奥赛车7			
	マリオカート7			
	Nintendo	2011年12月1日	日版	1～8人
	4800日元	对应邂逅通信/无意识通信	推荐玩家年龄：全年龄	

"《马里奥赛车》系列"是任天堂公司当家的百万级竞速大作，它不但是多人联机娱乐时的上佳之选，而且也不失竞速游戏所应有的严谨性。在3DS平台登场的最新作品《马里奥赛车7》以NDS平台的《马里奥赛车DS》为蓝本，在此基础上进行了一些系统创新，大大强化了收集要素和玩家的DIY功能，使游戏的乐趣成倍提升。

赛车部件性能分析

与前作《马里奥赛车DS》相比，本作在赛车系统方面有所革新：在《马里奥赛车DS》中，玩家只能进行人物和赛车的组合搭配；而到了《马里奥赛车7》中，除了选择人物外，玩家还可以自行组合赛车的部件，打造出自己专用的赛车。不过《马里奥赛车7》并非专业的竞速游戏，游戏中的赛车部件只有车身、轮胎和滑翔翼三种，不像一般专业竞速游戏那样要考虑引擎、离合器、刹车等复杂的汽车构造。即便《马里奥赛车7》的部件组合系统比较简单，依然也能给玩家带来足够的DIY乐趣，下面我们就来分析下各个赛车部件的性能吧。

赛车各项能力效果

在进行赛车部件的分析之前，我们还是先来具体了解一下各项能力的效果：

速度（スピード）：该数值决定着赛车完成加速过程后所能达到的最大速度。在《马里奥赛车DS》中，由于直道漂移技巧的滥用，导致这项数值并不能起到很大的效果。而在本作中，玩家需要重新回归到基本的竞速方式中，所以速度这项数值还是有非常重要的意义，尤其在单人竞速模式（タイムアタック）中更是无比重要。另外，赛车滑翔时的距离与踏上滑翔板时的速度有关，所以可以认为速度越快的车辆在滑翔时也越有优势。

加速（かそく）：该数值决定着赛车从零速度加速至最大速度时所需要的时间，加速越高则所需时间越短。在多人联赛模式（グランプリ）中，由于各类陷害道具的频繁使用，玩家经常需要重新启动加速，这时候加速数值高的赛车就能节省出不少时间。而到了单人竞速模式中，由于起跑时有起跑加速，行驶过程中又要避免因失误而导致重新加速的情况，再加上附带的三个加速蘑菇，所以加速数值的高低就显得不是那么重要了。

重量（おもさ）：重量数值的高低决定着选手相互碰撞时的胜负，重量高的一方可以轻易将对手弹飞，而且自身速度并不会受到很大影响。在单人竞速模式中，因为不会出现选手相互碰撞的情况，所以这项数值可以说是毫无用处。

操作（ハンドリンク）：该数值越高，赛车转向的惯性就越小，转向也就更加容易。在多人联赛模式中，操作数值高的车辆能更灵巧地避开各种障碍物以及非跟踪型道具，这也算是一个优势。另外在漂移时，操作数值高的赛车由于易于转向，所以也更加容易贴近内道。不过即便是操作数值低的赛车，靠玩家对方向和漂移时机的细腻把握，也是能够做到贴内道漂移的。所以，在单人竞速模式中，操作数值低的赛车也一样可以跑出好成绩。

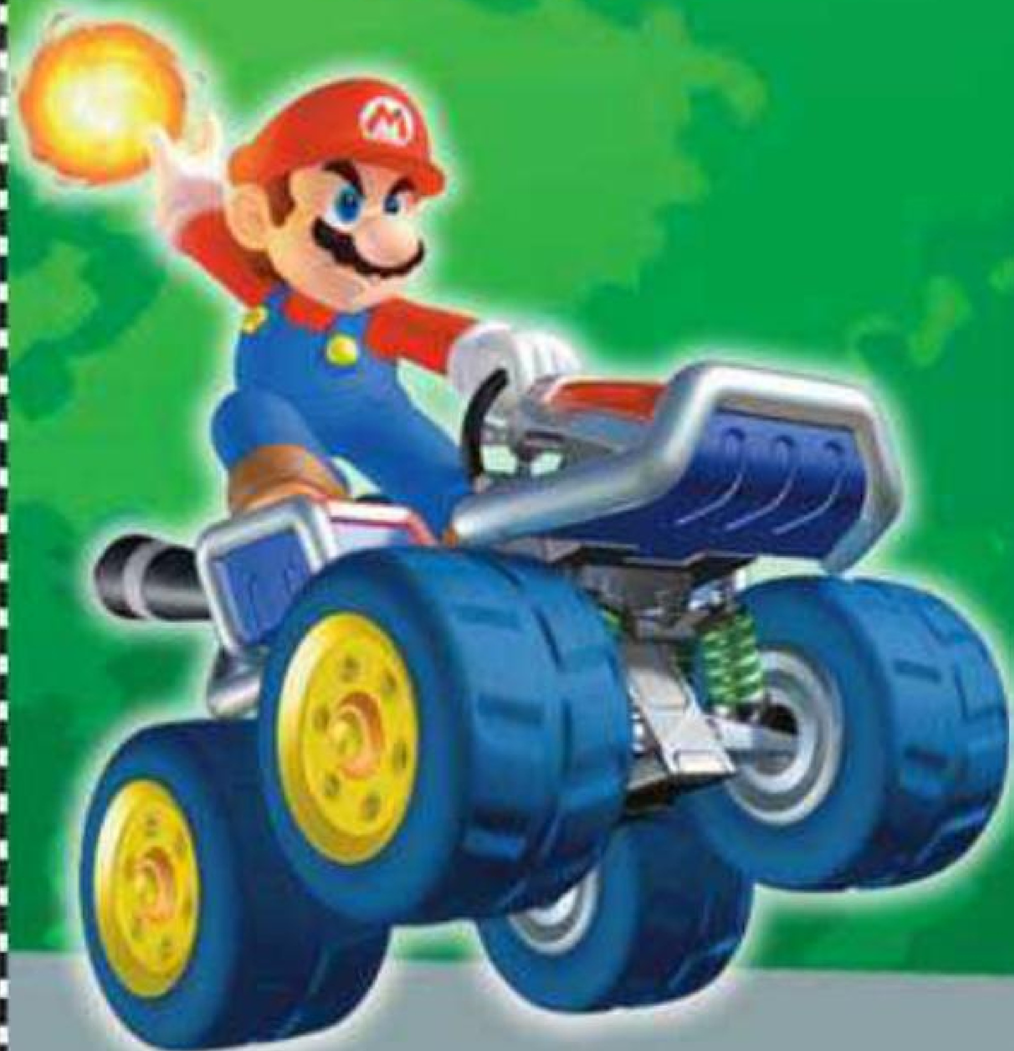
越野（オフロード）：该数值越高，在崎岖路面行走时的速度损耗也就越小。崎岖路面大多都是赛道边缘部分，主赛道中崎岖路面的比例并不是很高。不过，许多赛道的近路都是沿崎岖路面前进，这时候要么使用加速蘑菇一口气冲过去，要么就用越野数值高的赛车来提高行驶效率。在单人竞速模式中，虽然有附带的三个加速蘑菇，不过在某些赛道中并不一定够用，这时候就需要一定的越野能力了。

总的来说，在多人联赛模式中，赛车的五项能力都各有用途；而在单人竞速模式中，速度能力是最有用的，其次是操作和越野能力，加速和重量这两项能力的高低是无所谓的。

人物能力修正一览

级别	名称	速度	加速	重量	操纵	越野
重量级	库巴（クッパ）	+0.5	–1	+1	–0.2	–0.2
	蜂后（ハニークイーン）	+0.5	–1	+1	–0.2	–0.2
	瓦里奥（ワリオ）	+0.5	–1	+1	–0.2	–0.2
	金属马里奥（メタルマリオ）	+0.5	–1	+1	–0.2	–0.2
准重量级	大金刚（DK）	+0.2	–0.5	+0.5	–0.2	0
	罗塞塔（ロゼッタ）	+0.2	–0.5	+0.5	–0.2	0
	花花（ハナチャン）	+0.2	–0.5	+0.5	–0.2	0
中量级	马里奥（マリオ）	0	0	0	0	0
	路易（ルイージ）	0	0	0	0	0
	Mii	0	0	0	0	0
准轻量级	碧奇（ピーチ）	–0.2	+0.5	–0.5	+0.2	0
	耀西（ヨッシー）	–0.2	+0.5	–0.5	+0.2	0
	黛西（デイジー）	–0.2	+0.5	–0.5	+0.2	0
轻量级	奇诺比奥（キノピオ）	–0.5	+1	–1	+0.2	+0.2
	诺可诺可（ノコノコ）	–0.5	+1	–1	+0.2	+0.2
	嘿呵（ヘイホー）	–0.5	+1	–1	+0.2	+0.2
	卓格姆（ジュゲム）	–0.5	+1	–1	+0.2	+0.2

玩家在开始比赛前需要选择人物以及赛车的部件，它们都将影响到赛车的最终能力，也就是说，人物其实也算是赛车的“部件”之一。本作中的人物一共分为5个不同的级别，同级别人物的能力修正是完全相同的，也就是说，在赛车部件完全相同的时候，选择库巴或金属马里奥将不会有任何差别。另外，如果把各项能力加在一起计算总和的话，那么重量级人物的总能力修正是+0.1，轻量级人物的总能力修正是–0.1，而其它级别的总能力修正都是0。不过区区0.1的差距几乎没有什么实际影响，选择哪个级别的人物还是要根据赛车的性能而定。



车身部件能力分析

本作中一共有17辆赛车（车身部件），比起《马里奥赛车DS》的36辆赛车来说虽然是少了一些，但因为本作中车身部件还可以和轮胎部件及滑翔翼部件组合，组合后的赛车种类远远超过36种。游戏一开始只有标准车（スタンダード）、生日女郎（バースデーガール）和香蕉推车（バナナバギー）这三辆车可选，在多人联赛模式中每获得一定数量的金币，就会随机解锁一个赛车部件，其中就包括车身部件。另外，与其他3DS玩家擦身后并在比赛中战胜他，就可以随机获得一个对方已拥有但自己尚未拥有的部件。

标准车（スタンダード）

能力修正	速度	加速	重量	操作	越野
	+0.5	0	+0.25	–0.25	–0.25



这辆车身部件是传统的卡丁车造型，也是《马里奥赛车》系列的标准车型。卡丁车是英语“karting”的音译，指的是小型单座赛车，由于它构造简单且安全性高，是不少专业赛车手的入门选择，像著名F1车手舒马赫就是从卡丁车起步的。游戏中的这辆标准车的速度能力较为突出，但整体来说还算是能力比较平均的车型。

暴徒（ワルビデール）

能力修正	速度	加速	重量	操作	越野
	+1	–0.25	+0.5	–0.75	–0.25



这辆外形拉风的跑车自然是瓦里奥大人的爱车了，在许多游戏中我们都能见到瓦里奥大人驾驶跑车时的英姿，它的造型与前作中瓦里奥的竞速专车“蛮牛”有几分相似。这辆“暴徒”在美版中叫做Bruiser，这是一种跑车类型的名称，外形比较粗犷大气，在港台俗称为“山猪”。美国著名汽车改装公司Galpin Auto Sports将福特公司的1956 mainline进行改装，在2010年推出了一款叫做Galpin Gasser的跑车，该车的外观造型与游戏中的“暴徒”惊人地相似。在游戏中，“暴徒”是一款速度能力极强的车型，不过操作就比较差了。

香蕉推车（バナナバギー）

能力修正	速度	加速	重量	操作	越野
	+0.75	–0.5	+0.5	–0.5	0



从名字上我们就可以看出这是大金刚（DK）的车型，该车身的造型是超市购物时所使用的手推车。该车的名字中的バギー（BUGgy）有双重含义，一是指平时使用的小型手推车，二是指沙漠赛专用的两驱车“臭虫赛车”（BUGgy字面意思为臭虫）。而游戏设计者正好利用了BUGgy一语双关的含义，设计出这一辆手推车造型的赛车。香蕉推车拥有很高的速度和重量加成，不过加速和操作就很糟糕，需要玩家拥有非常好的技术才能驾驭。

音速女王（マッハクイーン）

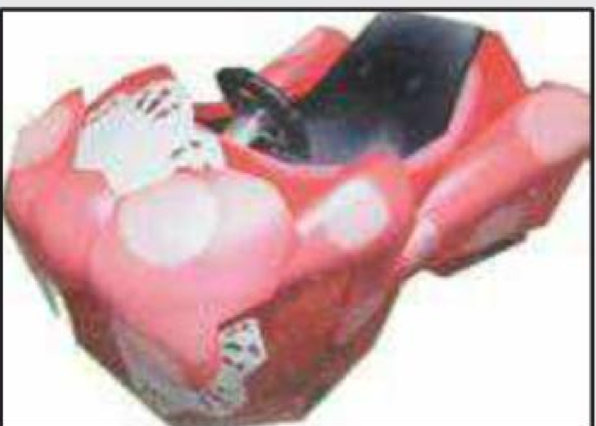
能力修正	速度	加速	重量	操作	越野
	+0.5	+0.5	0	–0.75	0



该车的造型为蜜蜂，显然是与蜂后所匹配的赛车，车头处突起的蜂刺是明显的特征。蜜蜂的飞行速度很快，最高速度可达每小时40千米，虽然与汽车和一般鸟类的速度有很大差距，但对于蜜蜂的体积而言，这速度已经是非常惊人了。该车名字中的マッハ（Mach）是奥地利著名物理学家马赫的名字，后人用它的名字来作为速度单位，1马赫相当于1个标准音速，即每秒340.3米，人们通常使用马赫作为音速的代称。这辆“音速女王”有非常优秀的速度和加速能力，无愧于音速的称号，只是它的操作能力很差，驾驭起来也有一定的难度。

生日女郎（バースデーガール）

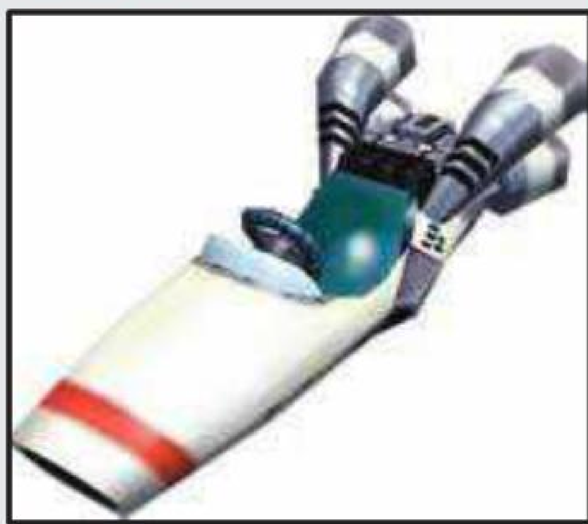
能力修正	速度	加速	重量	操作	越野
	0	+0.5	0	+0.25	–0.5



该车的造型与碧奇公主的风格一致，一看就是女性用的可爱车型，它的名称来自于日本著名作家村上春树编译的短篇小说，另外还有以此为名的电影。该车的加速和操作能力有加成，与碧奇公主一贯的能力风格也是一致的，不过越野能力就比较差了。

B冲刺者（Bダッシュ）

能力修正	速度	加速	重量	操作	越野
	+1	-0.55	+0.25	0	-0.5



B冲刺者是前作中马里奥的道具专车，而且还上了《马里奥赛车DS》的游戏封面，相信不少玩家在本作中见到这款车时都会无比感动吧。这款“B冲刺者”的原型是本田公司在1965年推出的F1赛车Honda RA272，RA272虽然没有在当时的F1赛事中取得成功，但它凭借独特的“本田流派”驱动设计以及精巧的外形，在当时被誉为“Honda's Impossible Dream”，却为日后F1赛车的发展做出了好榜样。与瓦里奥的“暴徒”相比，这辆“B冲刺者”同样拥有极高的速度，操作能力比“暴徒”也有大幅度提升，但其它能力就有所下降。

蛋车1号（エッグワン）

能力修正	速度	加速	重量	操作	越野
	+0.25	+0.5	0	-0.25	-0.25



“蛋车1号”也是来自于前作，是耀西的竞速专车。它的造型是一个破开口的耀西蛋，令人过目难忘。由于前作中直道漂移技巧的滥用，有顶级的加速和操作能力且速度不俗的“蛋车1号”堪称前作中最强的赛车。而在本作中，由于漂移加速系统的大幅度调整，蛋车神话已经不再。如今“蛋车1号”的性能有了大幅度调整，加速能力依旧出色，而其它能力则趋于平均。

黄瓜闪电（ダンガンダック）

能力修正	速度	加速	重量	操作	越野
	+1	-0.25	+025	-0.5	-0.25



“黄瓜闪电”与前作中耀西的道具专车“黄瓜”的造型很接近，都拥有通体的绿色调和瘦长的车身。该车来自于上世纪30年代期间的赛车造型，用今天的眼光来看，这种构造看起来非常臃肿笨重。但当时单座赛车也是刚刚被发明出来，这种流线型设计相比起同时代的汽车已经是了不起的突破了。在游戏中，“黄瓜闪电”拥有极高的速度加成，但操作能力较差，能力特点和“暴徒”比较相似。

钴蓝7号（コバルトセブン）

能力修正	速度	加速	重量	操作	越野
	+1	-0.5	+0.5	-0.5	-0.25



“钴蓝7号”与前作中路易的竞速专车“流线型赛车”的造型类似，不过在车头、排气管等位置重新进行设计，使整部车看起来更加美观。这辆赛车的原型是Can-Am（加拿大-美国挑战杯）中所使用的赛车造型，Can-Am举办于1966至1986年间，参赛车都是各种经过改造和针对性设计的双座跑车。但因为Can-Am赛车的造价成本太高，最终Can-Am被F1所取代。游戏中的这辆“钴蓝7号”也有一流的速度和不俗的重量，不过加速和操作能力就不是很理想。

木桶火车（タルポッポ）

能力修正	速度	加速	重量	操作	越野
	+0.75	0	+0.5	-0.75	-0.25



这辆“木桶火车”是在NGC版《马里奥赛车 双重冲击》中出现过的赛车，它的造型是一辆由木桶构成的火车，标志性的木桶特征很容易让人联想起大金刚。在《马里奥聚会》、《任天堂明星大乱斗》等游戏中，我们也可以见到这辆木桶火车的出现，它算得上“《马里奥》系列“中的经典形象了。“木桶火车”和瓦里奥的“暴徒”比较类似，都是速度和重量高，而能力操作极差，不过“木桶火车”的加速能力要稍微好些。

沙漠行者（サンドランナー）

能力修正	速度	加速	重量	操作	越野
	+0.25	-0.25	+0.25	0	0



“沙漠行者”是本作新增的原创赛车，它的造型就是一棵仙人掌，两侧的分支作为排气管，顶部的花作为车尾的装饰，把仙人掌和汽车很好地联系在了一起。在“《马里奥》系列“的游戏中也有名为“波基”的仙人掌，不过它的造型更适合作为游戏角色而不是赛车，所以最终还是重新设计了仙人掌赛车的造型。这辆“沙漠行者”的能力很平均，在速度和重量方面略有优势，而加速能力略低。

库巴小丑（クッパクラウン）

能力修正	速度	加速	重量	操作	越野
	+0.5	-0.25	+0.25	+0.25	-0.5



“库巴小丑”是本作新增的原创赛车，它的造型看起来很滑稽，像是一个画着鬼脸的碗，在《马里奥赛车DS》中库巴的竞速专车“飓风”中也能看到类似的造型。这个造型当然是有来头的，因为它正是库巴所乘坐的飞行器，最早出现于SFC的《超级马里奥世界》，而后在“《马里奥》系列“的众多游戏中都有亮相，也是个比较经典的形象。这辆库巴小丑并不像传统的库巴专车那么笨拙，它拥有较好的速度、重量和操作能力，而加速和越野能力较差，整体来说还是非常灵活的。

喷射苏打（ジェットサイダー）

能力修正	速度	加速	重量	操作	越野
	+0.75	+0.25	0	-0.25	-0.5



“喷射苏打”的造型是一个小型喷气机，是本作中的原创赛车。这辆赛车的特点在于它的名字，**サイダ**－在日语中指的是汽水，与苏打的意思相同。汽水会让人自然而然想到“喷射”的感觉，而这辆“喷射苏打”正是把汽水和喷气机的“喷射”联系在了一起。喷射苏打的速度和加速能力比较好，越野能力较差，在路面较平整的赛道中比较好用。

积雨云（H_2O）

能力修正	速度	加速	重量	操作	越野
	0	+0.25	0	+0.25	-0.25



这辆“积雨云”是为卓格姆所配备的赛车，它的造型就是卓格姆所乘坐的云朵，相信每一位玩过《超级马里奥》系列的玩家对它都不会陌生。“积雨云”在日版中叫做H_2O，而美版中的名字是“Cloud 9”，也就是积雨云的意思。这辆“积雨云”的性能很平衡，加速和操作略好，越野能力略低，上手非常容易。

钢架冰橇（スケルトン）

能力修正	速度	加速	重量	操作	越野
	+0.25	+0.25	0	-0.25	0



钢架冰橇这辆车的原型来源自一种名叫“俯式冰橇”的运动，俯式冰橇的英文名是Skeleton，与钢架冰橇（スケルトン）这辆车的名称完全相同。俯式冰橇运动起源于北欧，要求运动员通过助跑加速，之后俯卧在冰橇上依靠身体的重心来调整冰橇的行进方向。由于这项运动有一定的危险性，所以入选冬奥会的次数并不多。这辆“钢架冰橇”则是中规中矩的类型，速度和加速能力略优，而操作能力略差。

复古号（レトロまる）

能力修正	速度	加速	重量	操作	越野
	0	0	+0.5	-0.25	0



“复古号”是本作中新增的原创赛车，它的造型是一艘老式蒸汽轮船，车尾的烟囱是主要的特征。如今已经几乎见不到那种从巨大的烟囱里喷出黑烟的蒸汽轮船，但就像老式蒸汽机车那样，蒸汽轮船承载的是一个时代的象征，不会轻易被人们所忘记。世界上第一艘轮船是由瓦特的好友，“轮船之父”富尔顿所制造的“克莱蒙特号”，《马里奥赛车》中的这辆“复古号”也许正是向这艘轮船先驱致敬。“复古号”的重量能力较高，操作能力略差，在容易相互碰撞的多人竞速中比较有优势。

黄金赛车（ゴールドカート）

能力修正	速度	加速	重量	操作	越野
	+1	-0.25	+0.5	-0.25	-0.75



黄金赛车是本作中的最终隐藏赛车，也是游戏中的“四大黄金部件”之一。它的获得条件非常苛刻，要求收集2万枚金币，或者在网络模式中取得1万VR的成绩。它的性能比起其它赛车来说倒没有什么优势，能力总和都是+0.25，在速度和重量这两项能力上有很突出的表现。NGC版本中也有一辆通体金黄色的“阅兵车（parede kart）”，很多人把它和黄金赛车混为一谈，实际上两者之间还是有本质区别的，黄金赛车是本作中才首次出现的。

轮胎部件能力分析





本作中除了有17种不同的车身部件外，还有10种性能各异的轮胎部件，即便不算人物和滑翔翼部件的组合，仅仅考虑车身和轮胎的搭配，就有170种不同的变化。我们在游戏过程中虽然没必要把这170种搭配组合逐个玩一遍，不过定期换换部件搭配的话，一定也会有不少新鲜的体验。与车身部件相同，轮胎部件也是通过收集金币或玩家邂逅来获得的。

标准轮胎（ノーマルタイヤ）

能力修正	速度	加速	重量	操作	越野
	0	+0.25	-0.25	0	+1



标准轮胎的能力其实并不“标准”，从轮胎上的花纹就不难看出，该轮胎是为越野而准备的，越野能力修正高达+1，能力总和也是+1。当然，游戏中的轮胎花纹与现实中的轮胎还是有很大区别的，我们不必把游戏中的轮胎造型与现实对号入座。

滚轮轮胎（ローラータイヤ）

能力修正	速度	加速	重量	操作	越野
	-0.75	+1	-0.5	2	-0.25



滚轮轮胎拥有最为优秀的加速和操作能力，能力总和达到了+1.5，但速度和重量能力就很差，与“生日女郎”、“积雨云”这种加速和操作能力俱佳的车身相搭配是个不错的主意。当然也可以用来弥补某些车身的加速和操作能力的不足。

环形轮胎（リングタイヤ）

能力修正	速度	加速	重量	操作	越野
	-0.25	+0.5	0	+1.25	-0.25



环形轮胎的加速和操作能力不错，而其它能力的修正也不算明显，相比起滚轮轮胎来说能力更加均衡，没有什么能力缺陷，不过能力总和只有+1.25。如果玩家想要熟悉车身的基本性能时，可以考虑选择它来上手。

光滑轮胎（スリックタイヤ）

能力修正	速度	加速	重量	操作	越野
	+1	+0.25	+0.5	-1.25	-1.5



轮胎表面毫无任何褶皱的光滑轮胎在现实中几乎是不可能存在的，不过在游戏中还算比较好用的。光滑轮胎拥有非常出色的速度能力，特别适合在单人竞速中使用。不过该轮胎的能力总和只有-1，远远低于一般轮胎的综合水准，在多人竞速中可能会有点吃亏。

狂野轮胎（ワイルドタイヤ）

能力修正	速度	加速	重量	操作	越野
	+0.75	−0.5	+1.25	−1.25	+2.25



这个大块头乍一看给人一种笨重的感觉，但实际上还是挺好用的。它的速度能力和操作能力比起光滑轮胎差不了多少，但越野能力却非常突出，在某些恶劣路面比较多的赛道中，狂野轮胎的优势就非常明显。值得一提的是，狂野轮胎的能力总和足有+2.5之多，远高于一般轮胎的水准。

狂野绯红（ワイルドレッド）

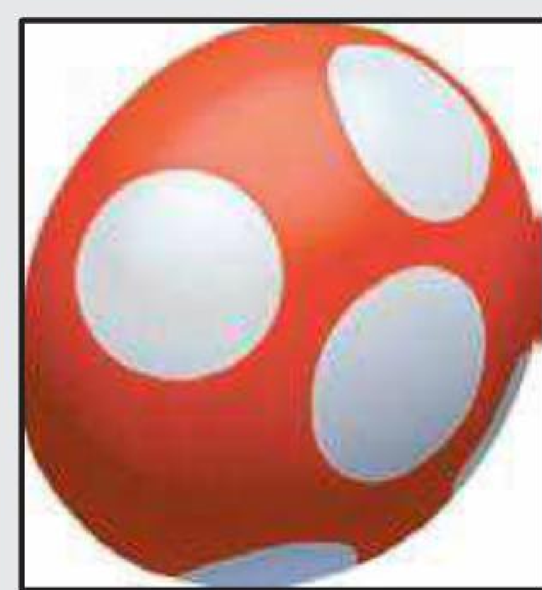
能力修正	速度	加速	重量	操作	越野
	+0.75	−0.25	+1	−1.25	+2.25



狂野绯红和狂野轮胎都属于擅长恶劣路面的轮胎，能力总和都有+2.5之多。两者的区别仅仅在于加速和重量能力，性能基本上大同小异。不过，狂野绯红的造型确实比狂野轮胎要好看得多，现实中如果能用这种轮胎一定很拉风。

超级蘑菇（スーパーキノコ）

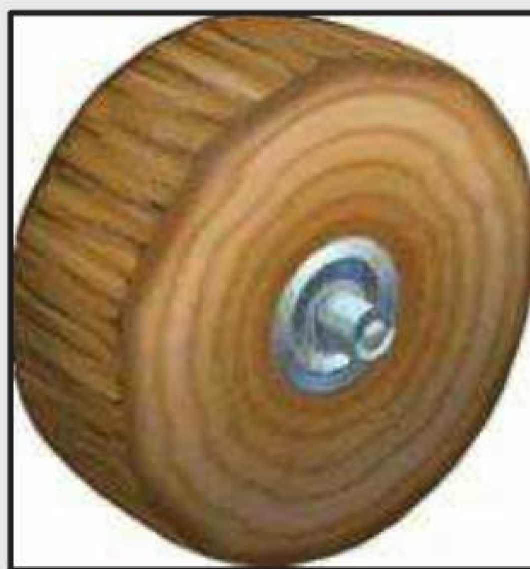
能力修正	速度	加速	重量	操作	越野
	+0.25	0	−0.25	+1.25	−0.25



超级蘑菇的造型就是“《超级马里奥》系列”中的红色蘑菇，它和环形轮胎一样都拥有出色的操作能力，速度比环形轮胎好但加速就有所不如。虽然超级蘑菇的能力总和只有1，低于一般轮胎的水准。不过它毕竟造型好看，有点能力损失也是值得的。

木质轮胎（ウッドリング）

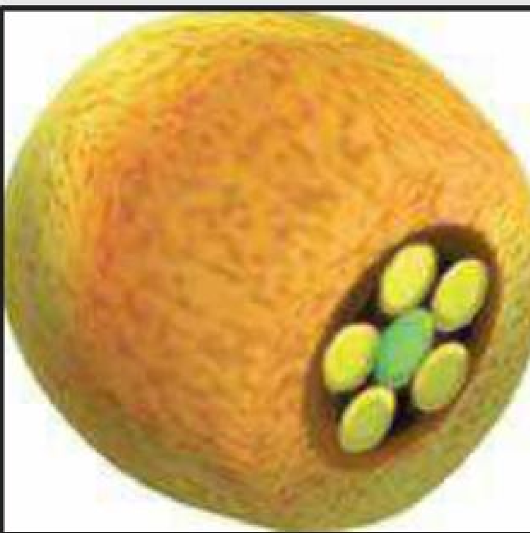
能力修正	速度	加速	重量	操作	越野
	−0.5	+0.75	−0.25	+1.25	+1



木质轮胎给人一种复古的感觉，配合木桶火车或复古号这种车型，看起来别有一番风味。而且木质轮胎绝非中看不中用的花瓶，它在加速、操作和越野三项能力中都有很不错的表现，能力总和也有+2.25之多。在多人竞速中，木质轮胎配合“积雨云”这类车身部件是个不错的主意，不但保证了灵活性，而且走在恶劣路面上也不至于吃亏。

海绵轮胎（スポンジタイヤ）

能力修正	速度	加速	重量	操作	越野
	−0.25	+0.75	−0.5	0	+1



海绵的特点是吸水能力强，而海绵轮胎在水下行驶时会是什么状况呢？游戏中当然没有为此给出任何解释。不过海绵轮胎并没有什么能力优势，它的能力总和仅有+1，仅在加速和越野两项能力上有加成，和木质轮胎相比起来，在操作能力方面的损失可谓不小。

黄金轮胎（ゴールドタイヤ）

能力修正	速度	加速	重量	操作	越野
	+1	−0.25	+0.75	−1.25	−1.5



黄金轮胎是本作中的“黄金四部件”之一，相比其它的黄金部件来说，黄金轮胎的入手条件并不麻烦，只需要50cc、100cc、150cc和150cc镜像的所有赛道都达成1星以上（包含1星）评价即可。如果收集了15000枚金币也可以入手，不过这比全赛道1星的条件似乎要更难一些。黄金轮胎的造型与标准轮胎完全相同，只是通体变成了金黄色。而能力方面，黄金轮胎在速度和重量两项能力方面比较突出，能力特点类似于光滑轮胎，它的能力总和也只有−1.25。相比起“黄金”这个名号，这么差的能力总和有点说不过去。

滑翔翼部件能力分析

滑翔翼也是赛车的组成部件之一，游戏中一共有7种。单从游戏中的数值显示来看，这些滑翔翼的能力加成几乎都没有区别，但实际上它们在滑翔状态时所起到的效果还是有所不同的，多出的滑翔速度和滑翔操作这两项能力在游戏中虽然看不到具体数值，但效果确实是存在的。滑翔速度代表着赛车在滑翔状态下的行进速度，滑翔操作则是滑翔状态中调节升降和左右方向的能力。

超级风筝（スーパーカイト）

能力修正	速度	加速	重量	操作	越野	滑翔速度	滑翔操作
	0	0	0	0	0	0	0



超级风筝是游戏初始的滑翔翼，也就是我们在游戏封面和标题画面中所看到的样子，我们在现实中也会经常见到这种三角形滑翔翼。它的各项能力修正全部都是0，所以很适合玩家熟悉车身和轮胎部件的性能，待上手以后可以再换其它有能力修正的滑翔翼。

碧奇阳伞（ピーチパラソル）

能力修正	速度	加速	重量	操作	越野	滑翔速度	滑翔操作
	0	+0.25	−0.25	0	0	−3	+2



碧奇阳伞的造型就是淑女夏天出门时所用的遮阳伞，这种伞当然不可能当作滑翔翼来使用，不过在游戏中也不必在意这点。碧奇阳伞除了在加速和重量能力方面有细微修正外，在滑翔速度和滑翔操作的两项能力上也有较大的调整。滑翔操作能力强意味着更容易避开其他对手的碰撞，吃金币时也更方便，不过滑翔速度慢对单人竞速会有略微的影响。

鲜花风筝（フラワーカイト）

能力修正	速度	加速	重量	操作	越野	滑翔速度	滑翔操作
	0	+0.25	-0.25	0	0	-3	+2

鲜花风筝的原型应该是雏菊，小小雏菊能挂起一辆赛车，很像是童话世界中的场面。鲜花风筝的能力和碧奇阳伞完全相同，玩家根据可以根据自己的喜好从中进行选择。



滑翔伞（パラフォイル）

能力修正	速度	加速	重量	操作	越野	滑翔速度	滑翔操作
	0	+0.25	-0.25	0	0	-2	+1

滑翔伞的原型正是滑翔运动中所使用的滑翔伞，我们在相关节目中应该不难见到。滑翔伞可以悬挂飞行员或者飞机，但像游戏中这样悬挂赛车倒是不大可能的。滑翔伞与碧奇阳伞一样都是提升滑翔操作并降低滑翔速度，只不过变化幅度没有那么大而已。



蝙蝠风筝（バサバサカイト）

能力修正	速度	加速	重量	操作	越野	滑翔速度	滑翔操作
	0	+0.25	-0.25	0	0	-2	+1

蝙蝠风筝就是一只蝙蝠的造型，这只蝙蝠名叫“バサバサ”，在SFC的《超级马里奥世界》中初次登场，之后在“《马里奥》系列“的正统续作和旁支系列中都有登场，也算是个人气角色。蝙蝠风筝的能力修正和滑翔伞完全相同，玩家选择哪个在游戏中都没有影响。



野兽风筝（ビーストカイト）

能力修正	速度	加速	重量	操作	越野	滑翔速度	滑翔操作
	0	0	0	0	0	0	0

野兽风筝需要收集5000枚金币才可以入手，但它的各项能力和最初的超级风筝没有任何区别，算是一个纪念意义部件。野兽风筝的造型很拉风，很有种“蝙蝠侠”的感觉，在以往的《超级马里奥》找不到与其相关的造型，应该是本作原创的。



黄金风筝（ゴールドカイト）

能力修正	速度	加速	重量	操作	越野	滑翔速度	滑翔操作
	0	0	0	0	0	0	0



黄金风筝是第三个黄金部件，它的造型和能力与超级风筝完全相同，只不过颜色变为了金黄色。单看黄金风筝的感觉并不怎么样，这种“黄而不闪”的颜色简直土得掉渣，不过如果能和黄金赛车、黄金轮胎搭配在一起使用的话，在与其他玩家一起比赛时就一定能够大出风头。黄金风筝的入手条件也比较苛刻，完成100次邂逅通信或者收集1万枚金币这两个条件之一才可以入手，而它的实用价值为0，只具有纪念意义。

全赛道极速解析

与历代传统一样，《马里奥赛车7》依然收录了32条赛道，包括16条原创赛道以及16条复刻赛道。复刻赛道是从历代游戏中的原创赛道中精选而来，但由于《马里奥赛车7》中增加了飞跃加速、滑翔、水下行驶等要素，再加上赛车性能的调整，复刻赛道的玩法与原作相比也发生了很大的改变。

在单人竞速模式（タイムアタック）下，每个赛道都有两个官方记录的幽灵车，第一个幽灵车（普通官方纪录，俗称小鬼）的记录比较容易打破，但打破第二个幽灵车（专家官方纪录，俗称大鬼）的记录就是一件比较困难的事情了。玩家除了要熟练掌握操作技巧外，还要对赛道的构成有深刻的理解，这样才有希望与“大鬼”一决胜负。

在分析每条赛道之前，我们先来讲一下《马里奥赛车7》中的竞速基本原则：

1.在条件允许的情况下尽量收集金币，每次获得金币时赛车会有一个短暂的加速效果，同时玩家金币积攒的数量越多，赛车的速度能力也就越高。集满10枚金币和没有金币之间还是有一定的速度差距的。

2.在赛道行驶时尽量贴近赛道内侧，因为本作中的赛道大多都是弧形，赛道内侧的行驶路程要比赛道外侧近一些，自然能节省出不少时间。许多赛道中的赛道外侧都有加速板，但即使如此这也没有沿赛道内侧行驶的效率高。

3.在每一个弯道处完成漂移加速，但不要尝试去直道漂移。在《马里奥赛车DS》中无比强大的直道漂移在本作中被削弱，大部分情况下直道漂移的行驶效率都不如直线行驶，更不如贴赛道内侧行驶。

4.在踏上滑翔板之前尽可能保证高速度或加速状态，这样的话在滑翔过程中会提高滑翔速度和滑翔距离，有条件的话可以利用漂移加速来踏上滑翔板。在滑翔过程中要尽量走直线，不要轻易左右转向。

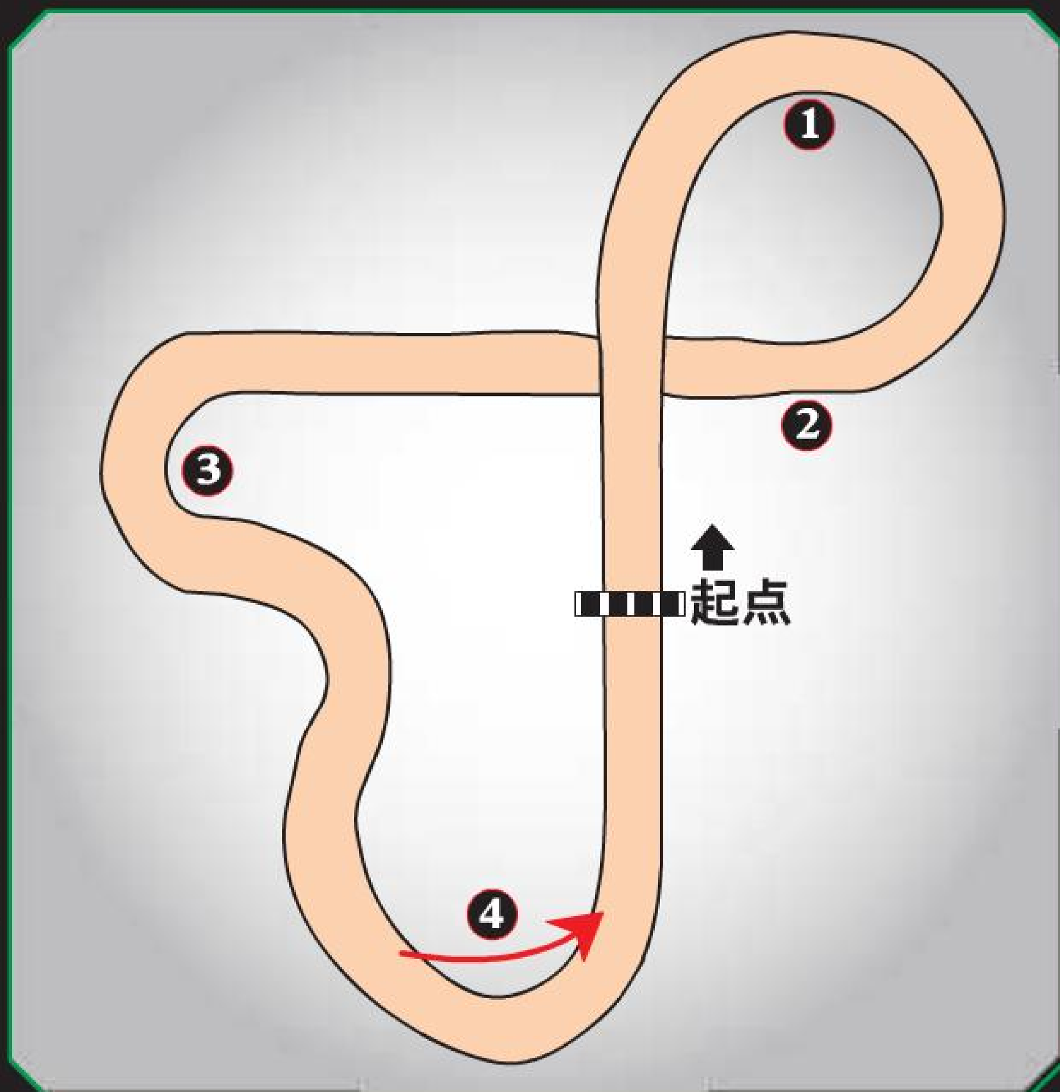
5.利用好每条赛道的近路，这些近路可以大大提高玩家的行驶效率，尤其是在单人竞速中绝对不能错过，因为单人竞速中一开始就拥有3个加速蘑菇。不过许多近路都需要加速蘑菇的帮助，而在多人竞速中加速蘑菇并不是说有就有的，所以这时候要看具体情况而定。

6.完成每一个起跑加速和飞跃加速，这属于玩家的基本功范畴，必须熟练掌握。

在每个赛道地图中我们会进行标记，在这些标记过的特定位置中有一些注意事项或者需要利用的特殊技巧，在赛道分析中将一一进行说明。希望读者朋友能够在游戏中进行同步对照，找到这些特定位置，这样能够加深自己的理解。

蘑菇杯（キノコカップ）

奇诺比奥环道
（キノピオサーキット）



奇诺比奥环道没有什么复杂的路线和障碍，但反而对玩家的基本功要求更高。如果想要打破专家官方纪录，那就要处理好每一个细节工作。

1.该位置是一个长长的弧形弯道，需要玩家提前完成漂移，并在漂移过程中始终保持贴赛道内侧行驶，之后再完成漂移加速。漂移加速的时间可以稍微晚一些，这样可以使赛车以漂移加速的状态踏上位置2处的滑翔板。

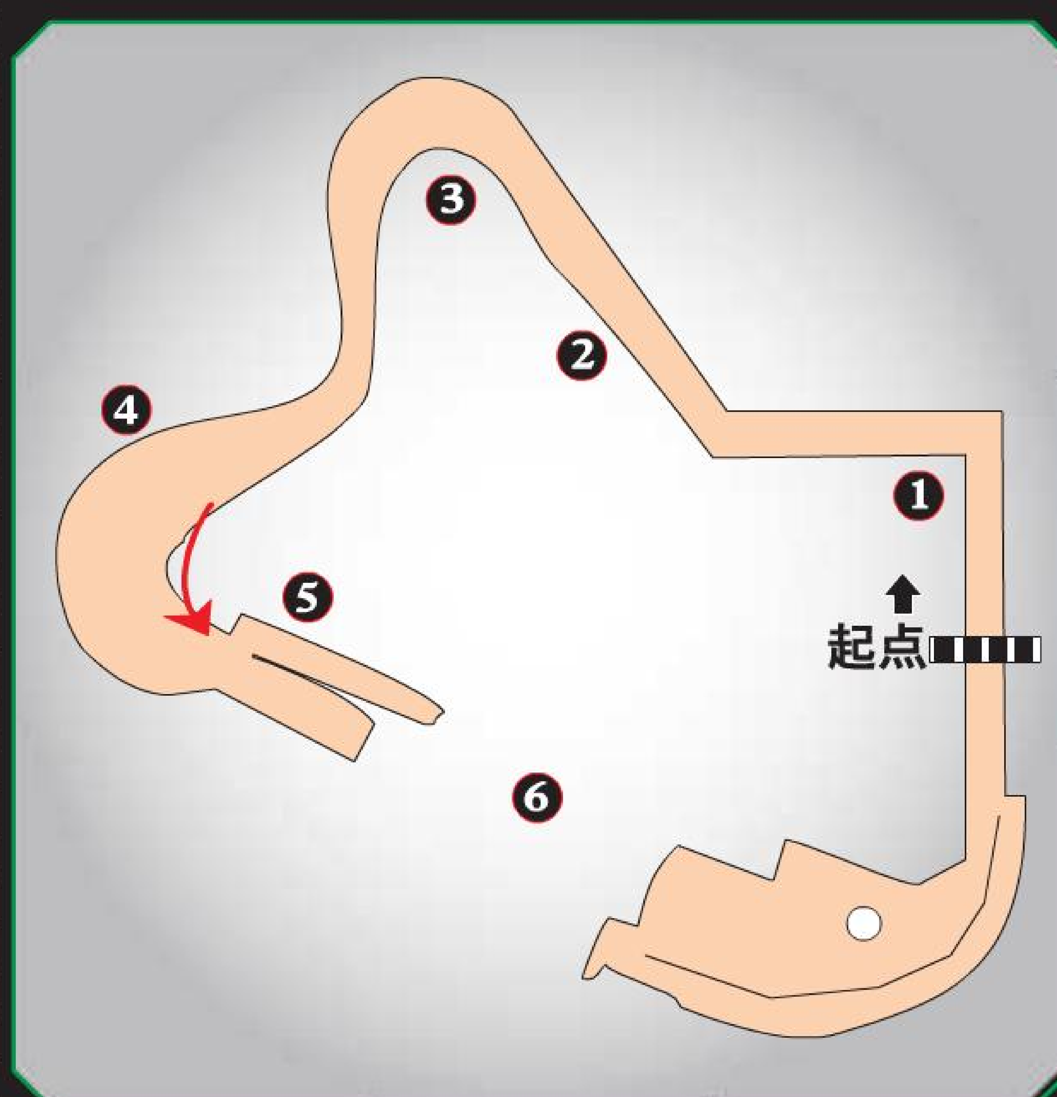
2.在行驶到第二圈时，此处将出现滑翔板。如果使用滑翔板的话，务必保证自己处于高速度状态，这样在滑翔时才有理想的效率，否则不如放弃滑翔直接选择加速板。

3.此处有连续左右两个弯道，要注意每个弯道后漂移加速的时间，使赛车完美贴内道行驶。另外不要在这里使用加速蘑菇来穿越近路。

4.如果有加速蘑菇的话，就要在这里使用，沿红色箭头方向穿越近路行驶。注意该近路有许多绿色水管，赛车很容易撞在上面影响速度，需要事先多加练习，掌握好使用加速蘑菇的时机和角度，方能一气呵成。

普通官方纪录：1分35秒135
专家官方纪录：1分26秒632

黛西丘陵
（デイジーヒルズ）



该赛道的轨迹虽然不算复杂，但有一些弯道和岔路，同时赛道路面上还有不少障碍，这就意味着玩家每次练习时都能有很大的提高空间。

1.此处是一个直角弯道，在漂移过弯时就要注意控制好方向。操作能力低的赛车在拐直角弯时可能会有点吃亏。

2.这条长长的路线中有好几个圆木，踏上它们会有一个小跳跃，在跳跃时按R键就可以完成飞跃加速。不过玩家只需要一直贴赛道左侧行驶就可以了，不要去踩右侧的圆木进行飞跃加速，这反而会影响行驶效率。

3.该弯道处会有走来走去的绵羊挡道，在贴内道漂移时要注意别撞上它们了。如果它们正好站在内道位置，那只有主动避开。

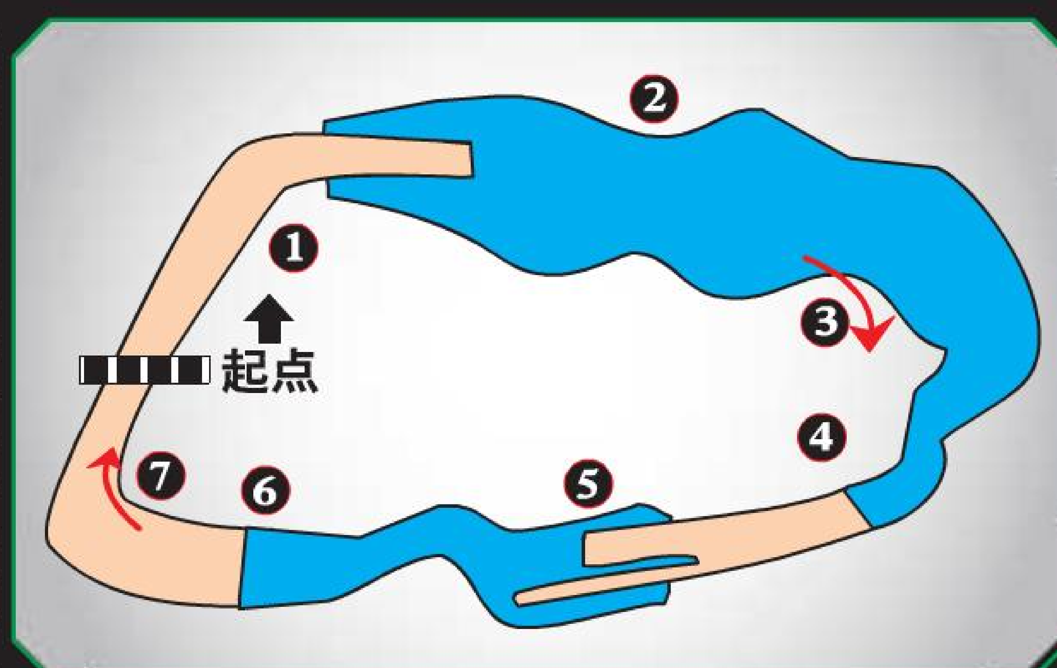
4.这里是一个长长的弧形弯道，弯道最外侧虽然有连续的加速板，但实际上贴内道漂移才是最快的方式。不过在多人竞速中为了避免相撞，走外侧的加速板也并非不可以。

5.在之前的弧形弯道中沿红色箭头方向来穿越近路，这里需要使用加速蘑菇。之后就会来到一条细长的小路，在这里踏上滑翔板滑翔是最快的。

6.在滑翔过程中注意躲开漂浮的气球，另外要有意控制滑翔的方向，使赛车落在赛道左侧位置，以便接下来能够贴内道行驶。

普通官方纪录：2分06秒351
专家官方纪录：1分51秒111

泡泡鱼泻湖
（プクプクラグーン）



该赛道首次出现水中行驶，水中行驶部分占赛道总长度的一半左右。不过该赛道的轨迹并不复杂，障碍也不多，掌握起来并不难。

1.非常平缓的弯道，想要贴内道漂移并加速，实际还是有一些难度的，需要多多练习。

2.水中有一些突起的路面，需要按两次R才可以进行飞跃加速，掌握好时机。

3.在此处贴赛道右侧漂移，注意不要被贝壳夹中了。

4.利用漂移加速冲刺走完水中部分来提高行驶效率。

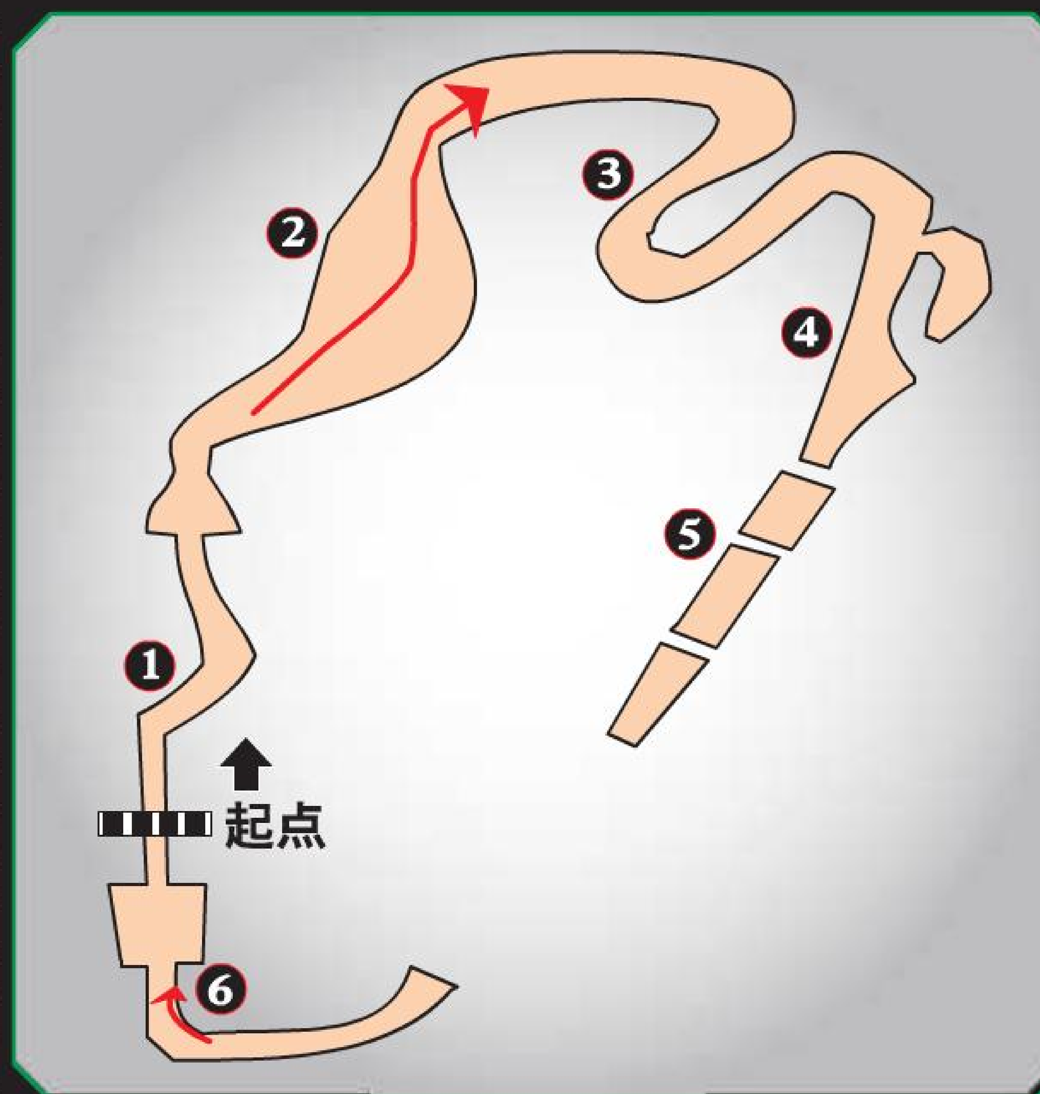
5.此处有两条岔路，左侧有连续的加速板和滑翔板，但路程较右侧更远。在单人竞速中应选择走右侧，入水后还可以踩上位置6处的加速板。

6.如果位置5处选择走左侧的滑翔板，那么应尽快调整角度迅速入水，要踏上此处的加速板。

7.这里可以使用加速蘑菇，穿越赛道外的草坪来争取一些时间。

普通官方纪录：1分53秒758
专家官方纪录：1分42秒011

嘿呵嘉年华
（ヘイホーカーニバル）



相比蘑菇杯的前三个赛道，这条嘿呵嘉年华赛道的难度和复杂程度都有很大的提升，对于新手来说也是较难驾驭的一条赛道。在多人竞速时这条赛道的娱乐性会比较强，单人竞速的话就只能从每一个细节做起了。

1.一起跑就是一个左右连续的弯道，第一个右转弯道可以不必贴内道漂移，到第二个左转弯道时就要走内道了。

2.这部分有多条岔路，沿红色箭头方向来行进的效率是最高的。具体说来，是先走左侧，然后走中间，最后到右侧并贴内道漂移，需要事先开几遍熟悉一下。

3.此处有连续三个弧度很大的U字形弯道，不但需要连续完成内道漂移，而且要在漂移加速后立刻转向下一个弯的内道，技巧性非常高。

4.这里有一条岔路，岔路部分虽然有加速板，但路程较赛道大路更远，所以在单人竞速时没有走该岔路的必要。多人竞速时可以走该岔路来避免相撞。

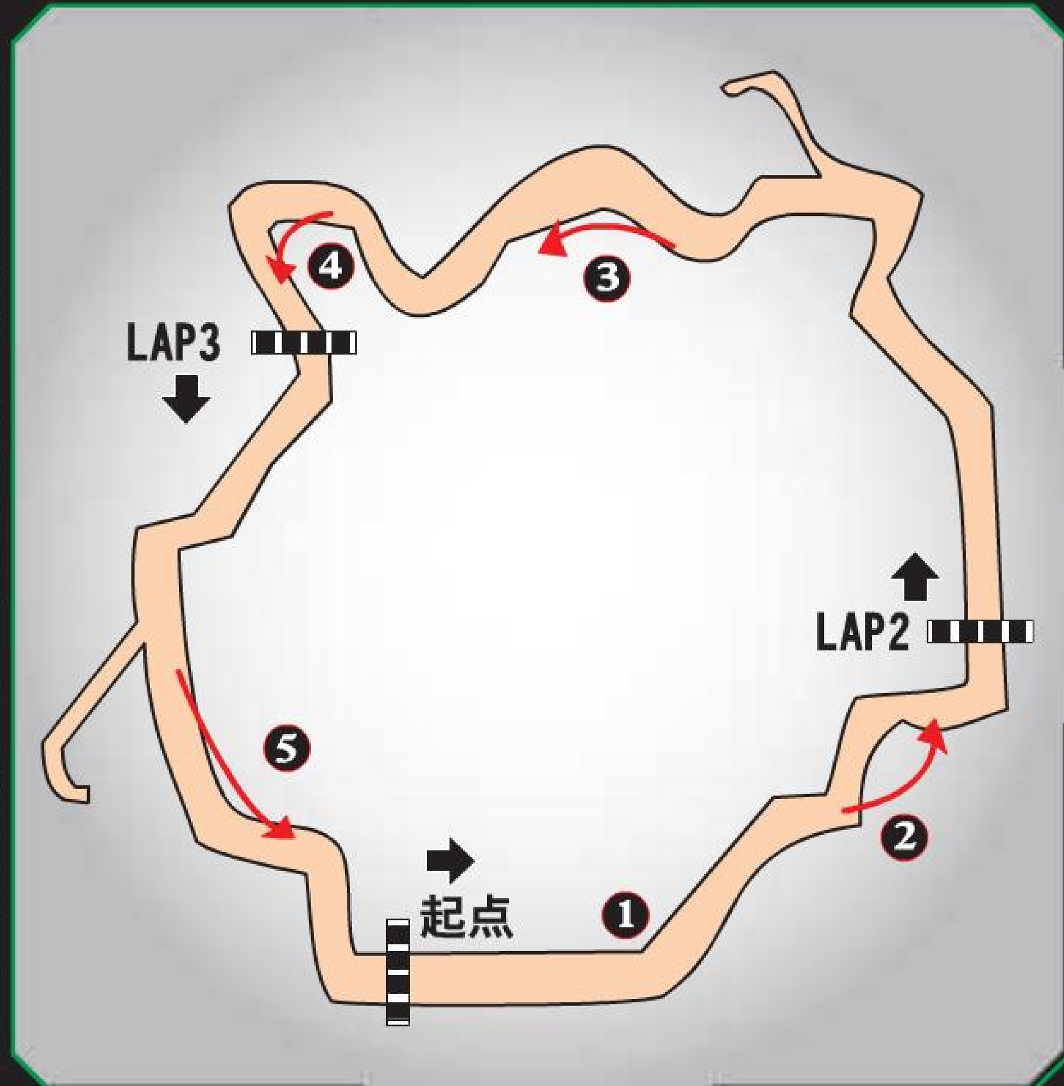
5.此处注意每次踏上加速板时完成飞跃加速即可。

6.在这里使用加速蘑菇，沿红色箭头方向来穿越近道。

普通官方纪录：2分31秒167
专家官方纪录：2分14秒714

火焰花杯（フラワーカップ）

乌富岛
（ウーフーアイランド）



这条赛道的路程很长，不像一般赛道那样需要跑三圈，只需要跑一圈就可以完成整个赛程。这条赛道还有不少岔路，不过在单人竞速中基本没有任何意义，即便在多人竞速中，如果不是为了迅速收集金币，也没有走岔路的必要。

1.此处的弯道弧度比较小，需要提前做好漂移准备，不强求贴内道漂移。

2.在这里可以利用加速蘑菇，沿红色箭头方向穿越近道。

3.这里有一条不需借助加速蘑菇的近道，走上高台沿红色箭头方向行进即可。

4.经过一个转弯后，可以利用加速蘑菇，沿红色箭头方向来穿越近道。如果没有加速蘑菇那就贴内道漂移。

5.这里也可以用加速蘑菇，沿红色箭头方向穿越近道。

普通官方纪录：1分44秒287
专家官方纪录：1分32秒854

马里奥环道
（マリオサーキット）

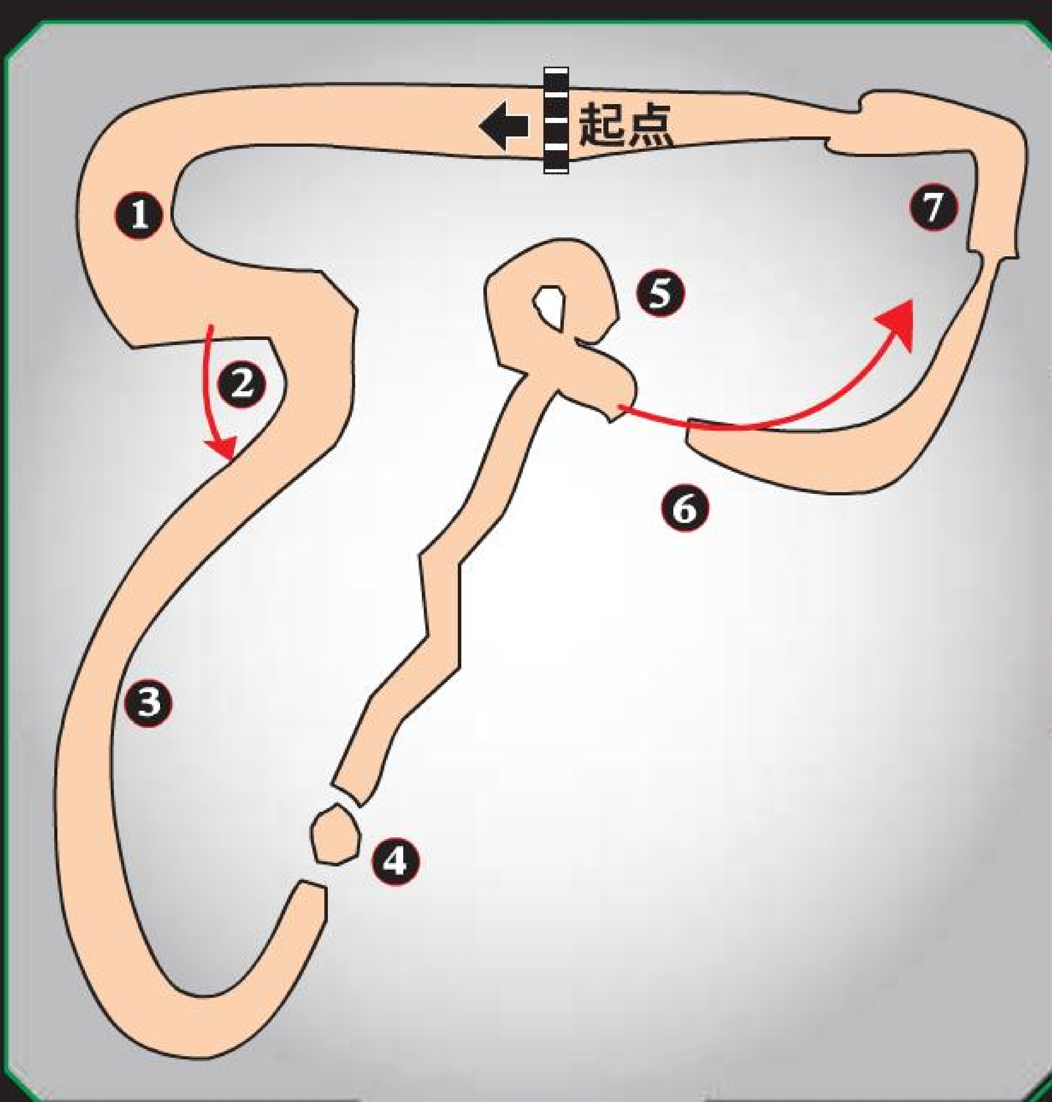
该赛道的构造不算复杂，但弯道部分占据很大比重，如果要取得好成绩，就必须做好“贴内道漂移”这个环节。

1.该弯道路面的面积很大，想要漂移过弯几乎没有任何难度，而我们要做的就是贴内道漂移。

2.在完成之前的漂移加速后，使用加速蘑菇沿红色箭头方向穿越近道。

3.此处是一个路程长，弧度小的弯道，在进行贴内道漂移时，可以尽可能多完成几次漂移加速，类似于前作的直道漂移。待到弯道末端的C字形弯道位置时，就要老老实实贴内道行驶，一次漂移加速就足够了。

4.这里有个连续跳台，不过它们并非处在一条直线上，需要事先调整方向。从圆形跳台回到赛道后，注意不要冲到赛道外。



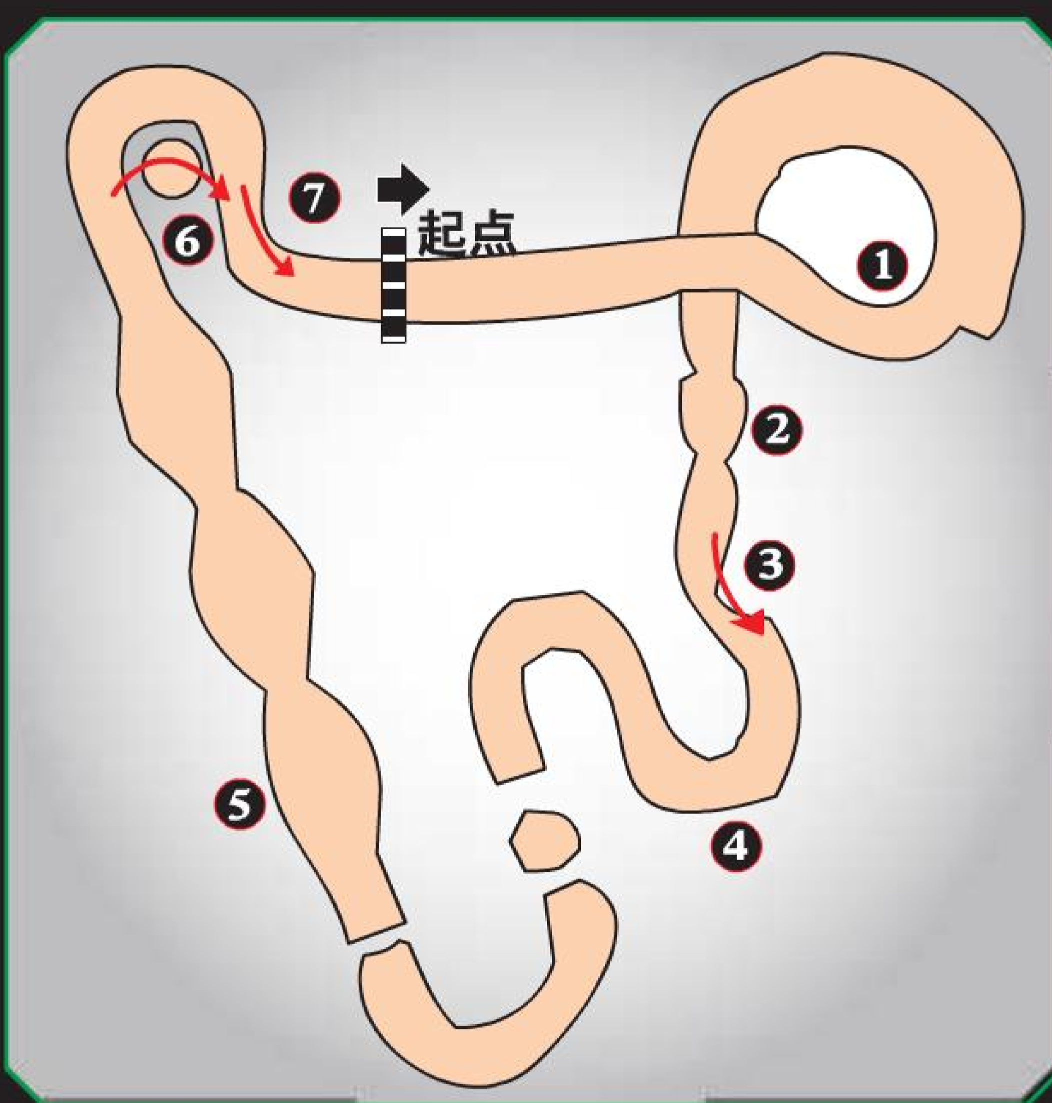
5.此处是一个环形弯道，注意贴内道漂移就可以了。

6.在踏上滑翔板开始滑翔时，要调整滑翔的方向和高度，使赛车沿红色箭头方向滑翔，能一次性落在位置7的弯道起点附近是最好的。如果滑翔不了那么远，那就在赛道外的跳台处降落，以便争取一次飞跃加速。

7.最后弯道是在管道内壁，不存在撞墙的问题。但在贴内道漂移时注意不要走到墙上，不然会对接下来的路程有所影响。

普通官方纪录：2分25秒001
专家官方纪录：2分10秒018

音乐公园
（ミュージックパーク）



该赛道有不少弯道和障碍，不过整体难度却不大，即使是新手玩家也可以顺利将赛道一口气跑完。当然，赛道中其实还是存在不少可以发挥技巧的位置，一一处理好这些细节可以使成绩有明显的提高。

1.一开始是一个面积很大的环形弯道，外侧有钢琴键可以进行飞跃加速，但贴内道漂移还是最快的方式。注意漂移时不要从赛道上掉下悬崖。

2.这里虽然是一条直线赛道，但赛道两侧却有食人花，必须躲开它们的攻击范围才行。在第1圈和第3圈中，食人花的位置是先左后右，而第2圈中却是先右后左。在左右躲避食人花的时候，其实是可以抓住机会进行“直道漂移”的。

3.此处可以走赛道外侧，利用跳板的飞跃加速来穿越近道。如果不使用加速蘑菇冲刺的话，最好还是选择越野能力高的赛车来行驶通过赛道外侧的部分。

4.这里是连续两个U字形弯道，就像嘿呵嘉年华赛道那样，在进行贴内道漂移的同时，还得及时调整方向来到下一弯道的内侧位置。

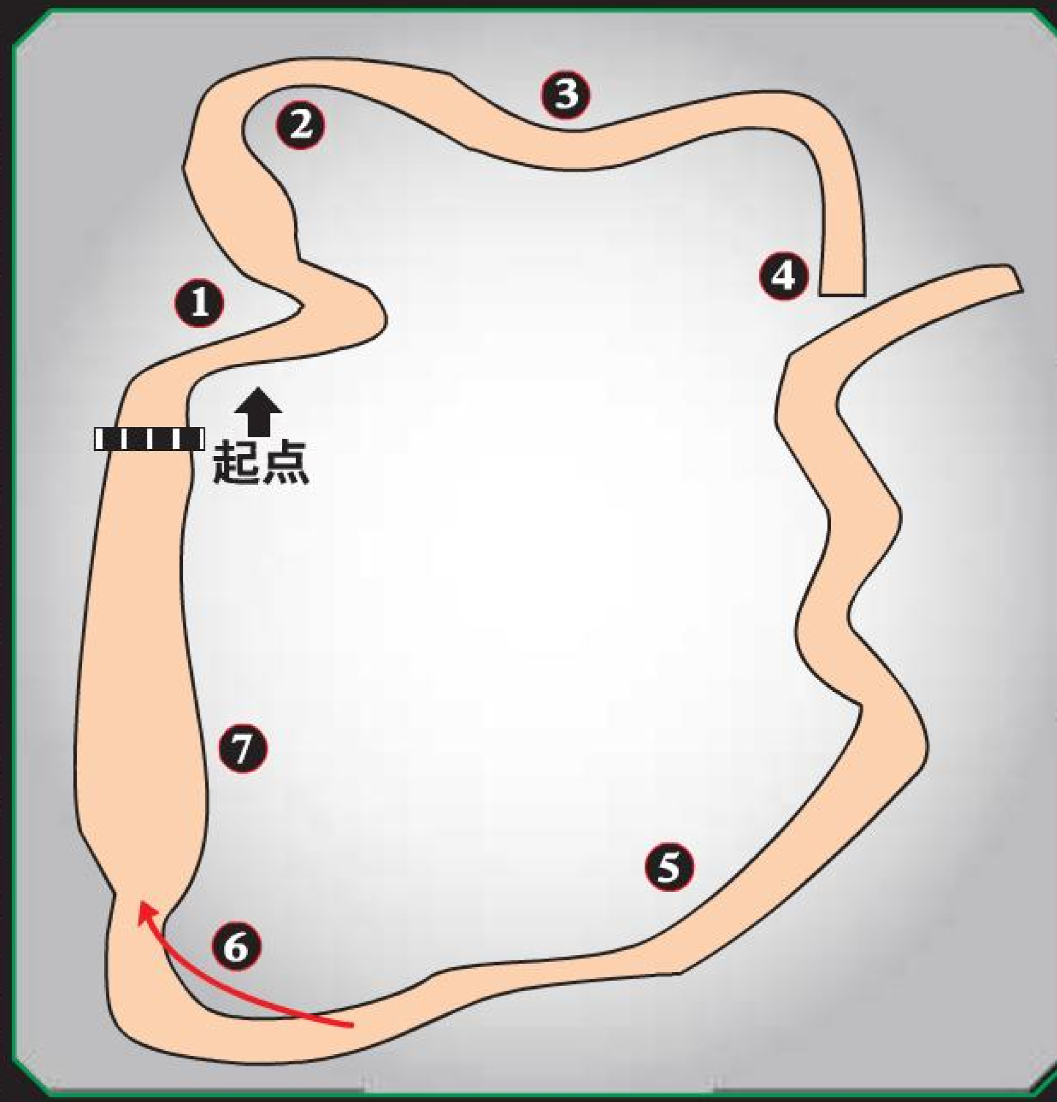
5.在这条长长的直道处，有几个不断跳跃的音符，注意不要被它们压中。音符每次跳跃的时候都会使赛车强制跃起，所以不要在音符落地前进行漂移，因为一旦强制跃起后就无法漂移加速。不过，赛车每次强制跃起时，都可以按R键使用飞跃加速，所以如果能处理好漂移加速和飞跃加速的时机，就能节省出不少时间。

6.在该位置进行急转弯，踏上圆形跳板沿红色箭头方向来穿越近道。注意赛车一定要有足够的行驶速度，否则就会掉下悬崖。

7.在这里使用加速蘑菇，沿红色箭头方向来穿越近道。

普通官方纪录：2分19秒336
专家官方纪录：2分07秒551

巨岩山
（ロックロックマウンテン）



该赛道的构造虽然不复杂，但障碍物非常多，这对赛车的正常行驶造成了一定的困难。尤其是赛道中出现的蝙蝠、落石等等，出现位置和时间并非固定的，玩家要想取得极限成绩，也需要一定的运气。

1.起跑后面临的两个连续弯道，而且弯道左侧还是悬崖，在贴内道漂移时小心不要掉下悬崖。

2.进入山洞后会迎面飞来一群蝙蝠，它出现的位置和时间都是随机的，祈祷自己的运气吧。

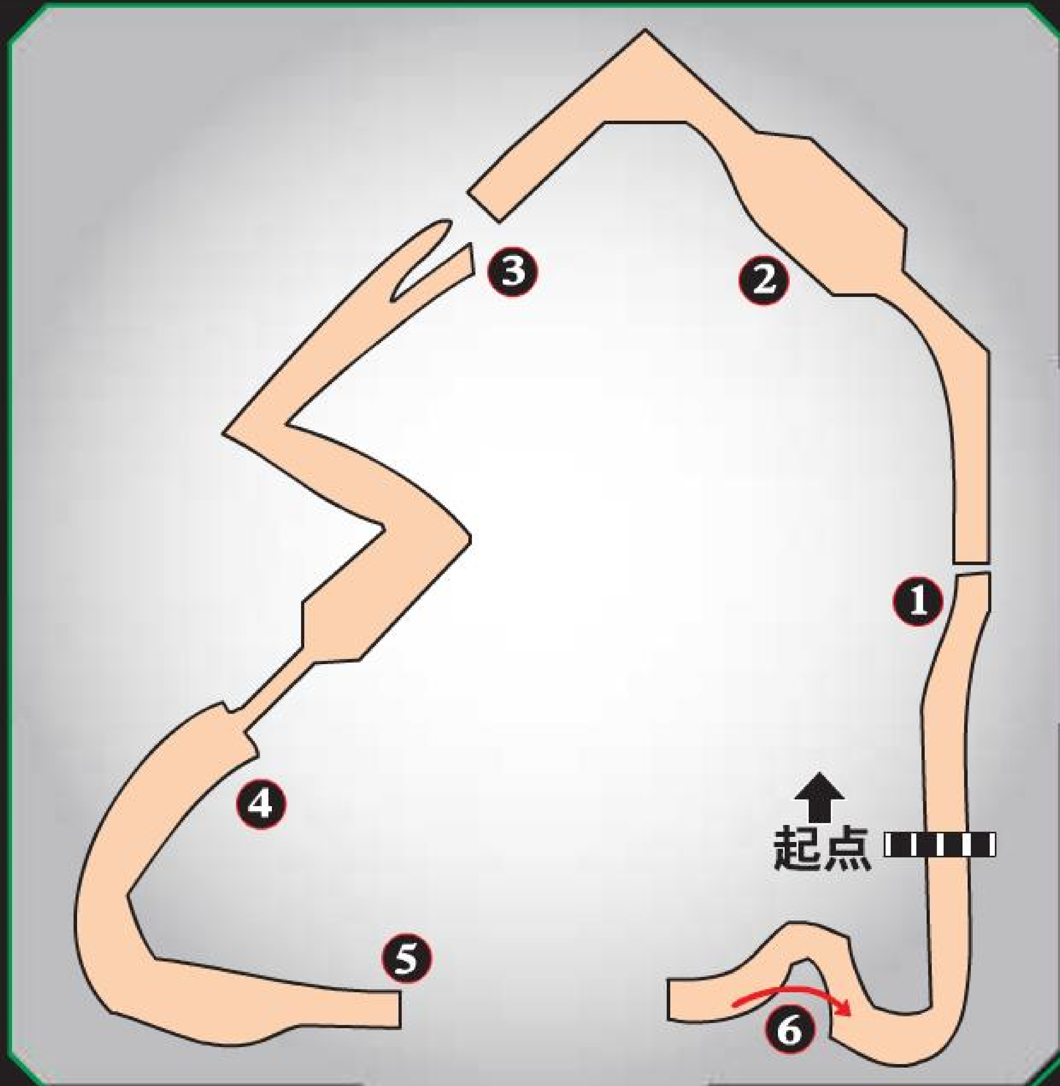
3.此处又是两个连续弯道，不过弧度非常小。在变换内道时，小心不要撞到赛道中央的石柱。

4.踏上滑翔板后不要滑翔太久时间，收集金币后就应尽快落地，以争取在陆地的加速时间。
5.这里又是一个滑翔板，在踏上滑翔板之前最好有足够的初速度，在滑翔的过程中要以直线前进，不要浪费滑翔的时间，能直接飞跃过横在赛道上的树干障碍是最好的。
6.滑翔着地后就要迅速做好转向的准备，利用加速蘑菇沿红色箭头方向冲刺，踏上跳板后直接穿越近路，可以节省出大量时间。
7.在这里最好能选择赛道右侧的加速板，而后一直沿直线前进，不要为了踩赛道左侧的加速板而改变赛车的行车路线，直线行进才是最快的。不过直线行进时还要注意迎面而来的落石，适当进行躲避。
8.这里是最后一个滑翔板，在前两圈中要调整方向使赛车尽快落地，否则赛车会一直滑翔到位置1处，影响到下一圈的漂移加速。而第三圈则是直接滑翔漂过终点最好。

普通官方纪录：2分35秒105
专家官方纪录：2分19秒149

星星杯（スターカップ）

食人花管道
（パックンスライダー）

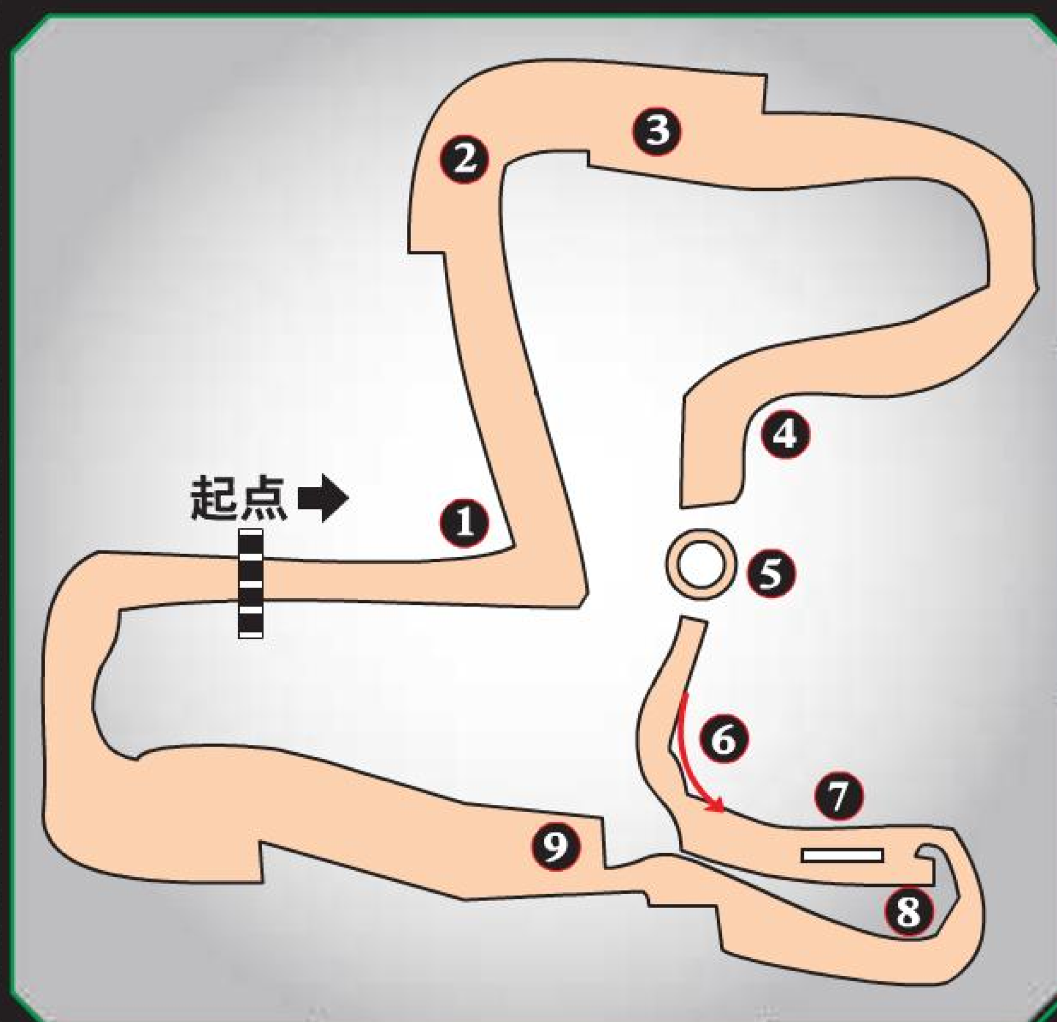


该赛道的直角弯道比较多，也有一些分岔路和障碍，并且还有水中和滑翔部分，可以说把游戏中的要素全部都融入进来，总体难度适中。

1.起跑后虽然有一处弯道，但由于有水流和跳板的存在，反倒不适合用漂移加速。
2.注意避开此处的食人花，沿中央的分岔路前进是最短的路线，但也容易被食人花咬到。
3.这里一定要踏上左右两侧的加速板，走左侧加速板的路程是最短的。
4.从这里将进入水中部分，赛道右侧有一个平台和加速板，但沿左侧漂移其实才是最快的行驶路线。
5.滑翔过程中要注意沿直线飞行，又要尽可能避开水流，同时还不要飞得太高，要提早着陆。在做到这三点的同时还有个前提，就是千万不要因为滑翔高度不够而掉下悬崖……
6.在此处使用加速蘑菇沿红色箭头方向冲刺，撞开木板穿越近路。

普通官方纪录：2分20秒186
专家官方纪录：2分06秒540

瓦里奥沉船
（ワリオシップ）

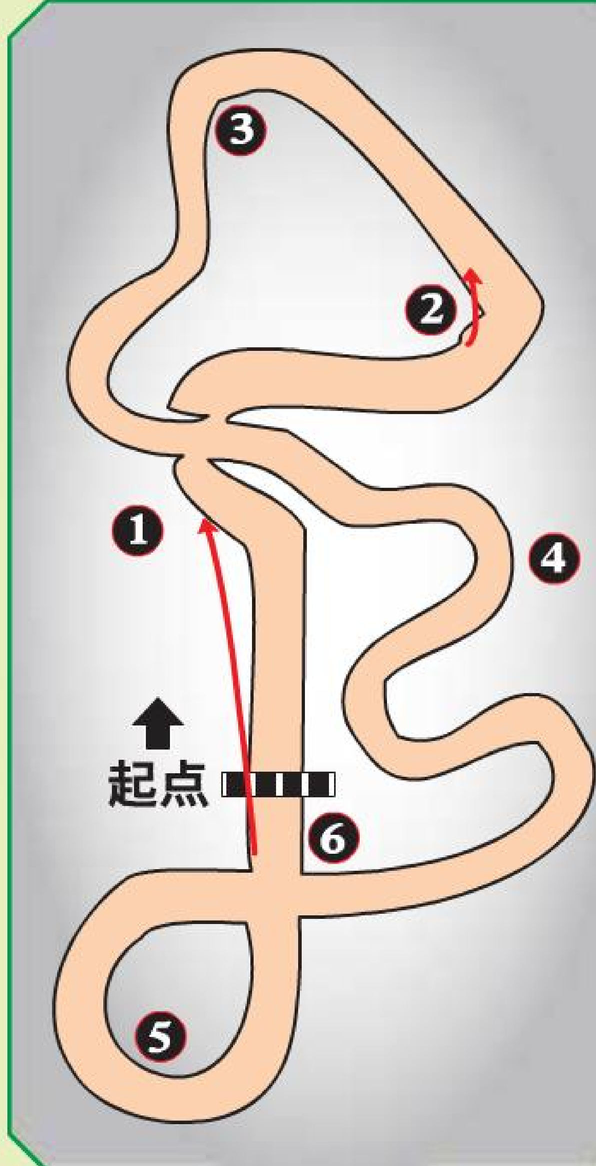


这条赛道绝大部分都是在水中行驶，转向和漂移的手感和陆地行驶时有很大的不同。虽然这条赛道的障碍物并不算多，不过分岔路还是挺不少的，选用操作能力强的赛车可能会有更稳定的表现。

1.这里的急转弯要注意贴内道漂移，但千万不要从内道掉下悬崖。
2.该弯道处有两条岔路，应选择右侧的内道漂移并迅速完成漂移加速动作，这样一来在踏上加速板时不会浪费飞跃加速的效果。
3.从加速板跃起后应沿直线前进，可以跳上中间位置的平台，该平台处又有一个加速板，不要忘记使用飞跃加速。
4.在这里不要贴内道漂移，因为水管的气流会把赛车推向内道，如果原本就在内道的话，很容易被推下悬崖。
5.此处的水管中央有上升气流可以帮助赛车完成飞跃，如果没有跳到水管中央，就很容易落入悬崖。
6.在这里使用加速蘑菇沿红色箭头方向冲刺，可以穿越近路，注意不要碰到赛道外的障碍物。
7.此处有两条分岔路，选哪条的路程都差不多。如果之前用加速蘑菇穿越近路的话，可以就近选左侧；如果正常行驶的话，走哪边都可以。
8.这里是一个急转弯，如果之前走左侧的话，要注意提前做好漂移准备，否则很容易撞墙；如果之前选择右侧，那么从台阶跳下后就要立刻漂移转向，使用操作能力强的赛车在这方面会比较有优势。
9.踏上滑翔板后应尽早着陆，并沿赛道右侧行驶，不要理会左侧的那些加速板。

普通官方纪录：2分26秒268
专家官方纪录：2分12秒313

新库巴城市
（ネオクッパシティ）



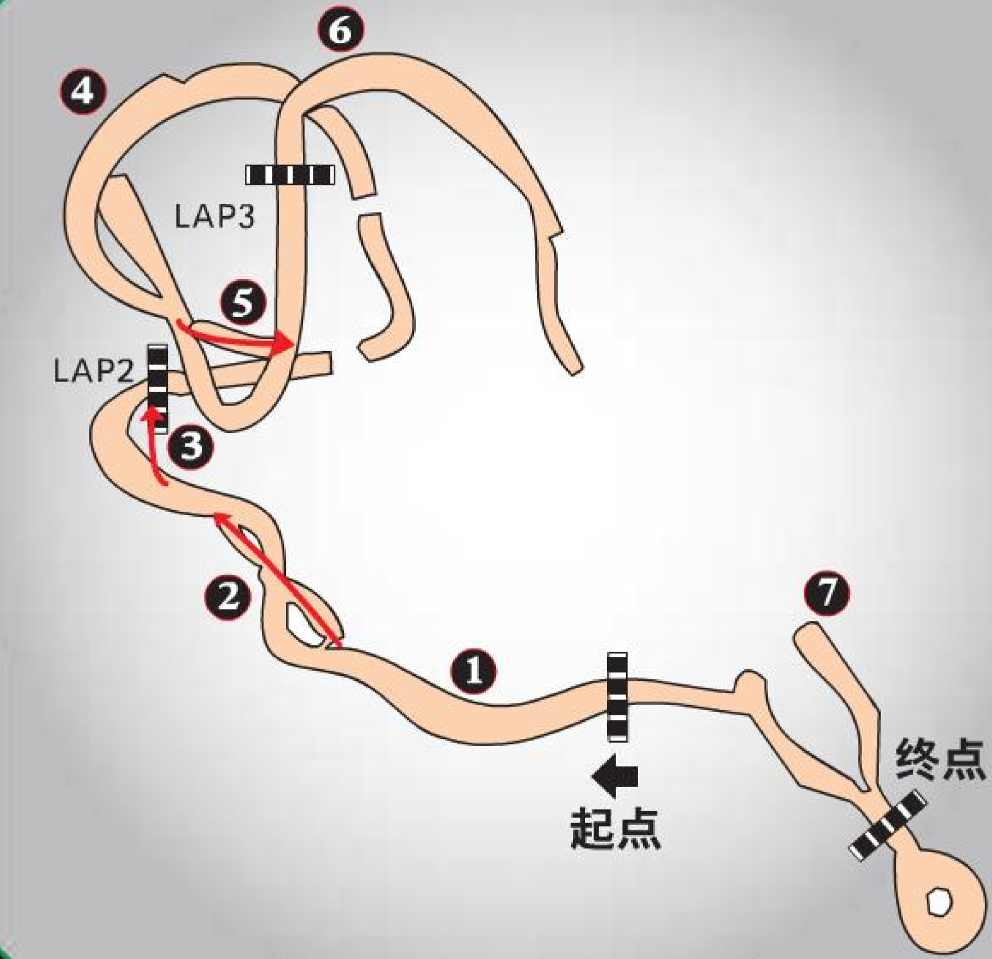
这条赛道由各种急转弯道所组成，漂移时稍有不慎很容易撞墙或落入悬崖。另外赛道中还有一些水坑，在行驶时要注意小心躲避。使用操作能力高的赛车能有效减少失误的几率。

1.起跑后不久就是一个弧度很大的左转弯，接下来又是一个弧度不大的右转弯，像以往的连续弯道一样，玩家要做好贴内道漂移和及时转向的准备。
2.在这里使用加速蘑菇沿红色箭头方向冲刺，可以穿越近路，注意之前要沿赛道右侧行驶，以便有转向的空间。
3.该弯道比较长，可以在这里多完成几次漂移加速，同时也要尽量保持贴内道行驶。如果不能两者兼顾的话，那还是要优先保证贴内道漂移。
4.此处是赛道中难度较大的部分，不但是弧度较大的U字形三连弯道，而且从第二个弯道起就没有防护栏，所以很多玩家在贴内道漂移加速后再转向时，经常都会掉下悬崖。如果没有足够的水平，那还是老老实实漂移过弯就行，小心驶得万年船嘛。
5.这里是一个很长的环形弯道，原本是多次漂移加速的良好场所，但问题是在漂移加速时很容易踩上赛道的水坑，反而会严重影响行驶的效率。如果对赛道不是特别熟悉的话，还是老老实实贴内道漂移吧。
6.在这里踏上滑翔板之前要尽量保证足够的初速度，在滑翔时要沿红色箭头方向前进，适当提高滑翔高度，以红色箭头末端为着陆点，这样会比正常行驶节约一点时间。

普通官方纪录：2分11秒032
专家官方纪录：1分58秒996

乌富岛2
（ウーフーアイランド2）

这条赛道在《马里奥赛车7》中相当有名，因为可以利用游戏BUG，大大缩短赛车的行驶路程。不过据不少玩家反映，使用该BUG后有一定的死机和丢失存档的几率，况且该BUG也有悖于游戏精神，所以不推荐大



家使用。这里附一张说明图片，让赛车冲向图中的红色圆圈位置并落入悬崖，然后就可以从距终点更近的位置出发。

该BUG位置在第二圈起点过后的位置，站在赛道右侧护栏尽头处能看到这块神奇的石头。



1.这里有可供飞跃加速的圆木，不过只建议大家飞跃赛道右侧的圆木，左侧的圆木无需理会。

2.此处有一条岔路，沿红色箭头方向行驶的路程是最近的，借助加速蘑菇可以穿越赛道外的草坪来到这条近路上。如果选择越野能力高的赛车，配合之前圆木的飞跃加速，也可以节省下这个加速蘑菇。

3.使用加速蘑菇沿红色箭头方向冲刺，能够穿越赛道外的草坪，节省出不少路程。

4.此处有一条水中的分支路线，可以节省一点路程，不过实现需要用加速蘑菇来穿越草坪。

5.在这里又有一条近路，可以直接沿红色箭头方向从城堡中穿越过去，节省出很多时间，当然这里也是需要加速蘑菇的。

6.在这个长弯道中可以进行多次漂移加速，但注意该弯道有迎面而来的落石，在漂移加速时千万不要被落石砸中。

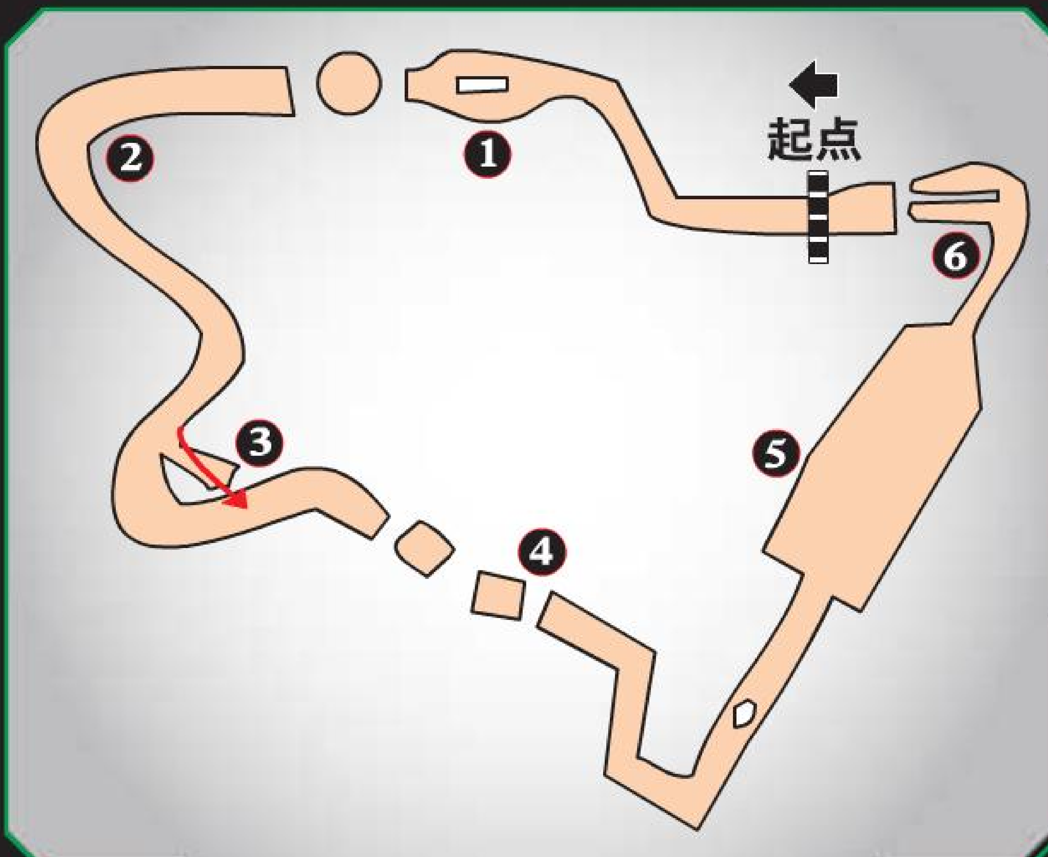
7.在整个滑翔过程中，应选择左侧的滑翔路线，期间先踏上左侧的大平台，之后在左侧赛道着陆。

普通官方纪录：1分50秒607
专家官方纪录：1分39秒361



王冠杯（スペシャルカップ）

大金刚丛林
（DKジャングル）



这条赛道的难度不算很大，在整个王冠杯中是最为轻松的一条赛道。赛道的景色很美，在竞速之余还可以欣赏一番丛林风情。

1.在这里应选择左侧的岔路，因为距之前的内道行驶路线最近。在穿越岔路的圆木以及飞跃平台时，不要忘记飞跃加速。

2.这是一条很长的C字形弯道，可以尝试进行多次漂移加速，当然前提还是要贴内道漂移。

3.在这里使用加速蘑菇，沿红色箭头方向穿越草坪来到一个狭窄的上坡，尽头处有一个滑翔板，可以使赛车直接飞过接下来的跳板。

4.如果之前没有穿越近路，那么在这里跳跃时要注意调整方向，因为跳板并不是一条直线，小心跳进悬崖。完成跳板的飞跃加速后要立刻漂移转向。

5.在滑翔过程中注意两侧石像处刮来的风，被风刮到的话会影响滑翔的效率。

6.这里要选择左侧的岔路，但因为转弯很急，一定要提前做好漂移的准备，否则很容易掉下悬崖。

普通官方纪录：2分24秒040
专家官方纪录：2分10秒777

罗塞塔行星
（ロゼッタプラネット）

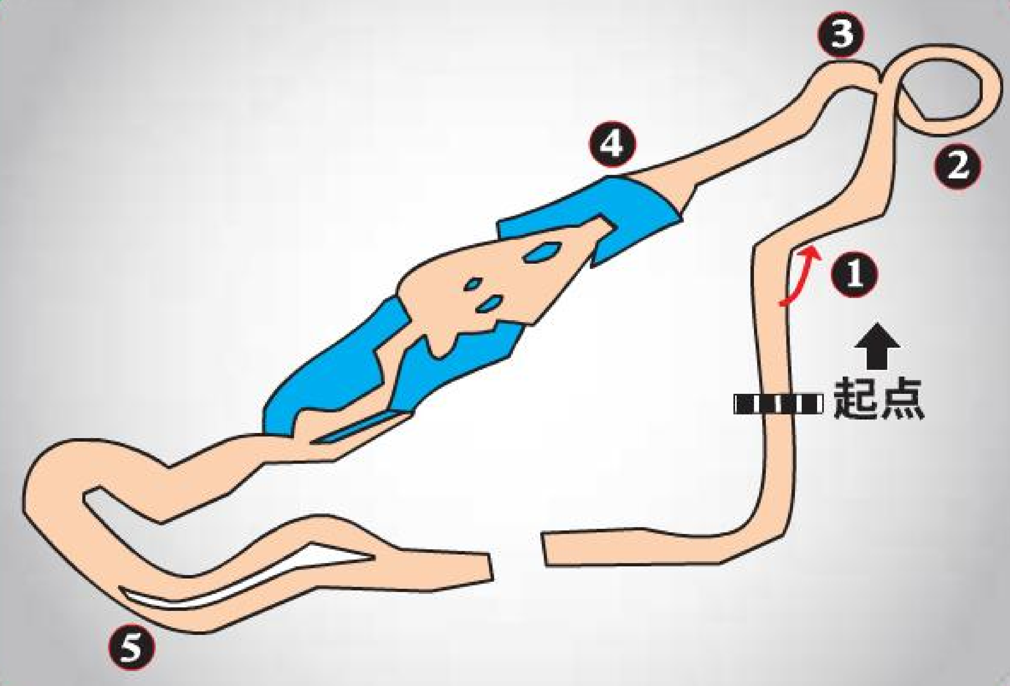
该赛道绝大部分都是冰路面，在行驶时会有较大的惯性，再加上两侧没有围墙，不小心很容易掉下悬崖。在多人竞速时，相互拥挤碰撞而导致坠崖的事情也时有发生。

1.这里可以使用加速蘑菇，沿红色箭头方向来穿越近路。

2.该环形弯道的面积很小，而且路面又比较滑，在贴内道漂移时很容易出现坠崖的情况。行驶这段路程时还是量力而行吧，没必要为了追求极致而冒险。

3.通过环形弯道后又是一个急转弯，由于路面光滑，所以很容易直接滑到墙上。为了避免这种情况，之前环形弯道的漂移加速要尽早完成。

4.这里要通过飞跃加速来到达对岸的冰雪路



面，如果落水的话会影响行驶速度。在第2圈和第3圈时，由于河岸距离变远，仅靠飞跃加速是不能抵达对岸的，这时候就需要加速蘑菇的帮助才行。

5.在这里要选择赛道右侧的分岔路，它不但距离近，而且还有3个加速板，比走左侧的分岔路要快得多。但是右侧的分岔路非常狭窄，一不小心就有掉下悬崖的危险。

普通官方纪录：2分25秒784
专家官方纪录：2分13秒091

库巴城堡
（クッパキャッスル）



这条库巴城堡赛道的难度应该仅次于游戏中的两条彩虹之路，它的路面不但狭窄而且遍布各种障碍，即便玩家对赛道已经非常熟悉，也难免会有失误的可能。

1.一开始的滑翔要尽量提高滑翔高度，使赛车在中央二层的平台位置着陆，这里有加速板可以使用。

2.此处的小缺口可以完成一次飞跃加速，但要注意该缺口有时候会喷出岩浆，这就看自己的运气了。

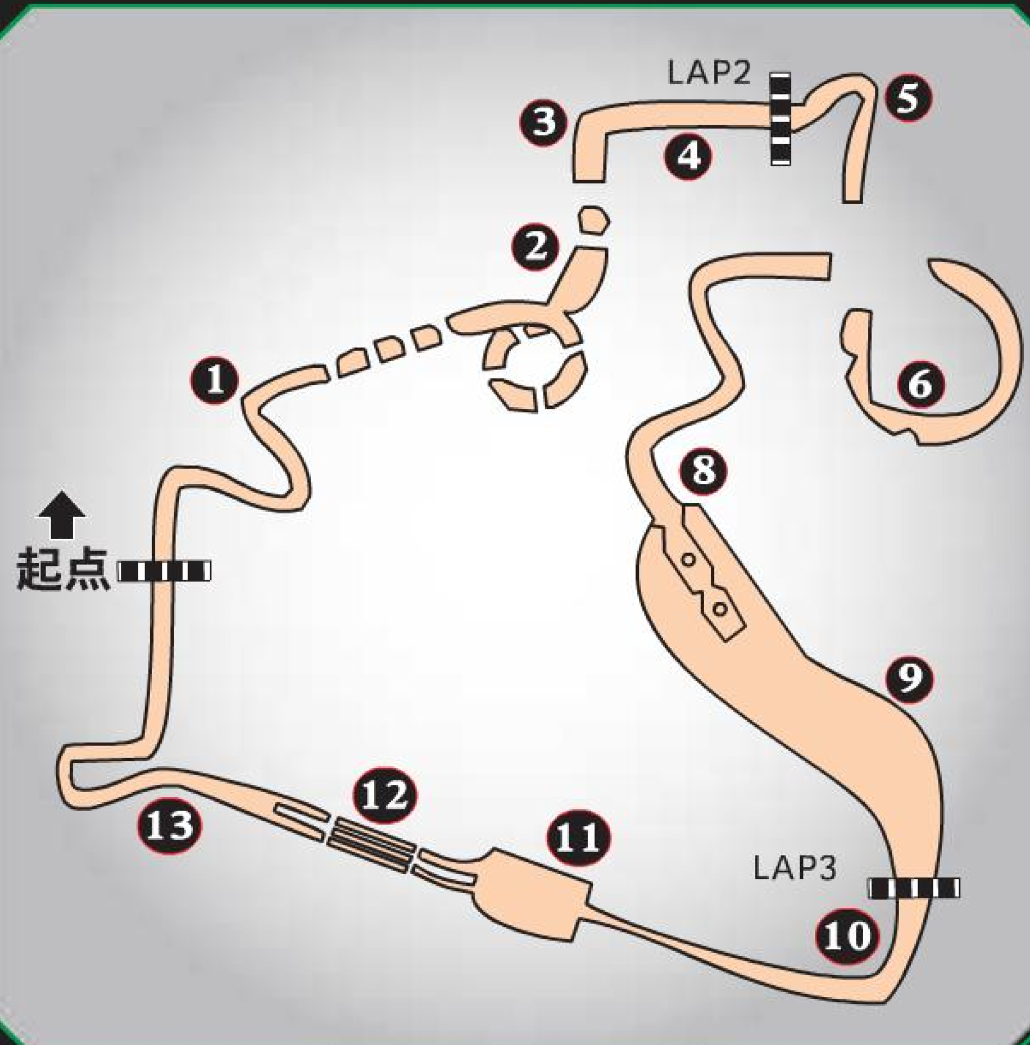
3.这里是一个直角弯道，弯道处有一块不断下压的石板，在转弯时注意不要撞上它或者被它压中了。

4.这里是一条无需加速蘑菇就可以利用的近路，不过转弯角度很急，一定要事先做好漂移转向的准备，否则很容易落入赛道外的岩浆中。

5.此处又是可以进行飞跃加速的小缺口，但飞跃加速后要立刻漂移左转，以免撞上赛道中央的石块。
6.从第二圈开始，在这里使用加速蘑菇，可以沿红色箭头方向直接飞跃到赛道外的跳台，能节省出不少时间。

普通官方纪录：2分34秒815
专家官方纪录：2分15秒244

彩虹之路
（レインボーロード）



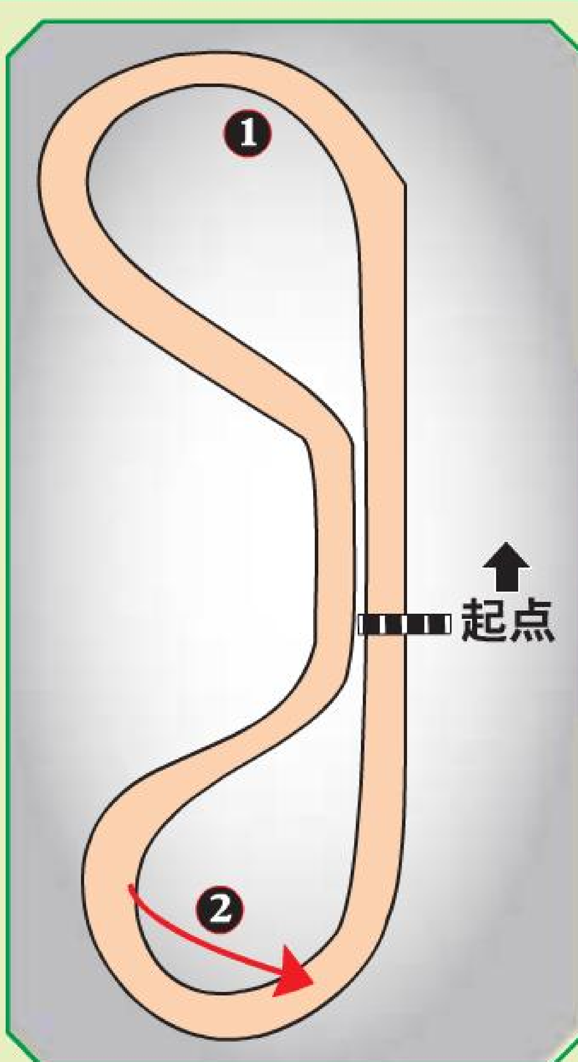
彩虹之路是历代《马里奥赛车》的保留节目，而且都是留在最后一条赛道中压轴，难度也是所有赛道中最高的。得益于3DS的强大机能，这条彩虹之路的场景非常华丽，玩家难免因为被周围景色陶醉而不慎掉下悬崖（太空）。整条赛道虽然有很多加速板，但这些加速板并不见得是帮助玩家提速的工具，而是坑害玩家的陷阱。如果玩家不注意踏上加速板时的角度，很容易直接飞出赛道而坠崖。

1.起跑后就是一个三连弯道，弧度也比较大，理论上来说应该做到贴内道漂移，问题是赛道内侧并没有任何防护栏，而且赛道本身还是倾斜的，若贴内道漂移的话，很容易直接滑出赛道。
2.这里是一个由多段跳台所组成的环形弯道，在这段环形弯道中能做到贴内道行驶就可以了，尽量不要贸然尝试漂移加速。因为弯道的弧度很大，而且飞跃加速时又很容易使赛车驶向赛道外侧，如果赛车不能做到贴内道行驶，那很容易直接飞出赛道而坠崖。
3.这里又是一个连续跳台，而且方向也比较直，只要从之前环形弯道出来后保持赛车处于平行于赛道的方向，那么就不容易出现问题。
4.这段直线赛道会有波浪状的突起，使赛车进行小跳跃，抓住时机可以使用几次飞跃加速。
5.该右转弯不但弧度大，而且又是左边高右边低，在漂移过弯时很容易使赛车滑向右侧，不过幸好赛道右侧有防护栏，所以失误的后果至多只是撞墙而已。
6.此处的环形弯道有多个加速板，在行驶时沿左侧行驶，只用到赛道左侧的加速板就足够了。走右侧的话不但路程远，而且很容易被加速板甩到赛道外。
7.这里是连续两个急转弯，而且赛道外侧还有加速板。这些加速板完完全全是诱惑玩家坠崖的陷阱，老老实实贴内道漂移就足够了。
8.此处和位置4一样都有波浪状的突起，可以使出飞跃加速，注意赛道中还有圆孔，如果从圆孔掉下去就会到达月球表面。虽然这不会坠崖，但行驶效率显然会下降。
9.在月球表面着陆后，赛车越过环形山时，可以使用飞跃加速。
10.赛道中央出现具有加速效果的黑色带，在行驶时不要错过它们。
11.这部分是一个不断旋转的圆形管道，管道内壁处有加速板，尽量不要错过。管道尽头有加速板和滑翔板，要争取踏上滑翔板。
12.如果之前踏上滑翔板后，这里基本可以以滑翔状态全程通过，在滑翔状态中撞上星星标记，会使赛车加速并延长滑翔时间；但撞上陨石的话就会使速度下降。如果之前没有滑翔，那么走陆地的效率也不错，因为赛道中有很多加速板，不过因为赛道被分割成好几条狭长的分岔路，注意可不要掉下悬崖。
13.这里是最后的连续弯道，由于转弯弧度大，再加上赛道又是向内倾斜，如果贴内道漂移的话，很容易掉下悬崖。突破这部分弯道后，就可以向终点全速冲刺了。

普通官方纪录：2分10秒090
专家官方纪录：1分52秒077

龟壳杯（こうらカップ）

N64路易环道
（64 ルイージサーキット）

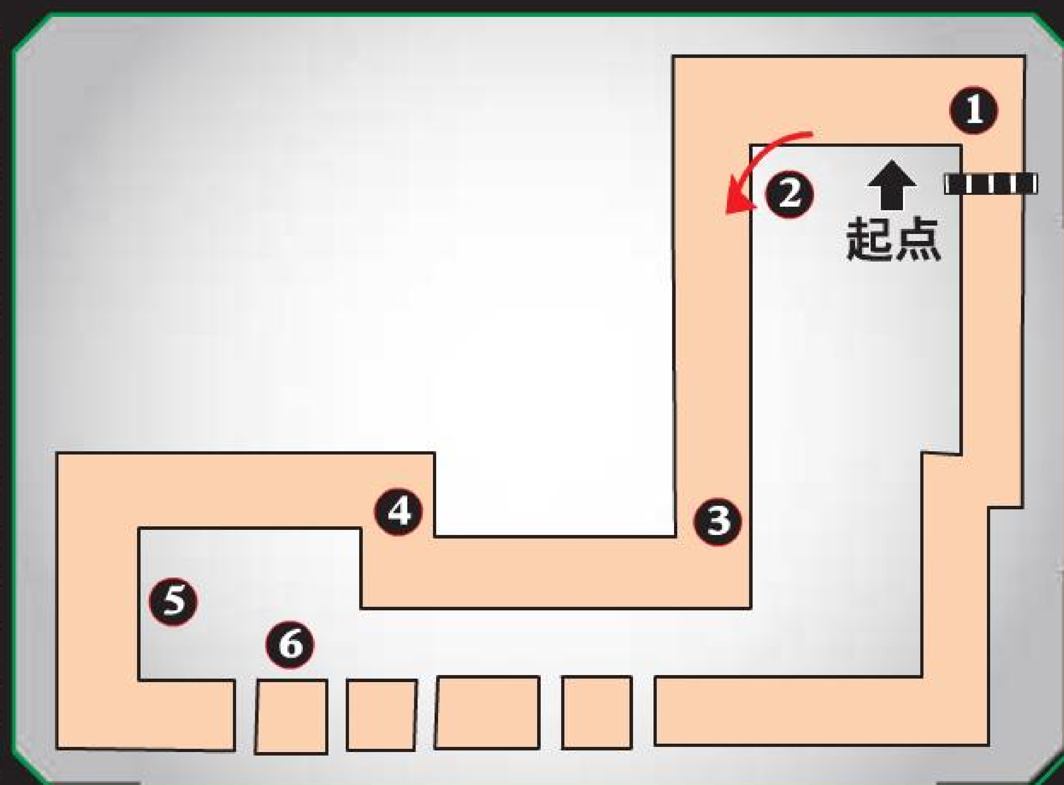


该赛道比蘑菇杯的奇诺比奥环道还要简单不少，但越简单的赛道反而越考验玩家的基本功，一点点细节可能都会影响最终的竞速结果。

1.该弯道外侧有几个连续的加速板，但贴内道漂移是最有效率的行驶路线。由于弯道很长，能在该弯道进行漂移加速的次数越多，说明玩家的水平越高。
2.此处和位置1的弯道类似，不过这里直接使用加速蘑菇来穿越近道就可以了。

普通官方纪录：2分04秒317
专家官方纪录：1分52秒206

GBA库巴城堡1
（GBA クッパキャッスル1）



这是GBA版本的一条经典赛道，也是惟一入选本作的GBA赛道。赛道的最大特点就是全部都是直角弯道，操作能力强的赛车在这里可以获得很大的表演空间，一次漂移过两个弯是很轻松的。另外，该赛道有部分崎岖路面，越野能力强的赛车在这里也能获得一些优势。

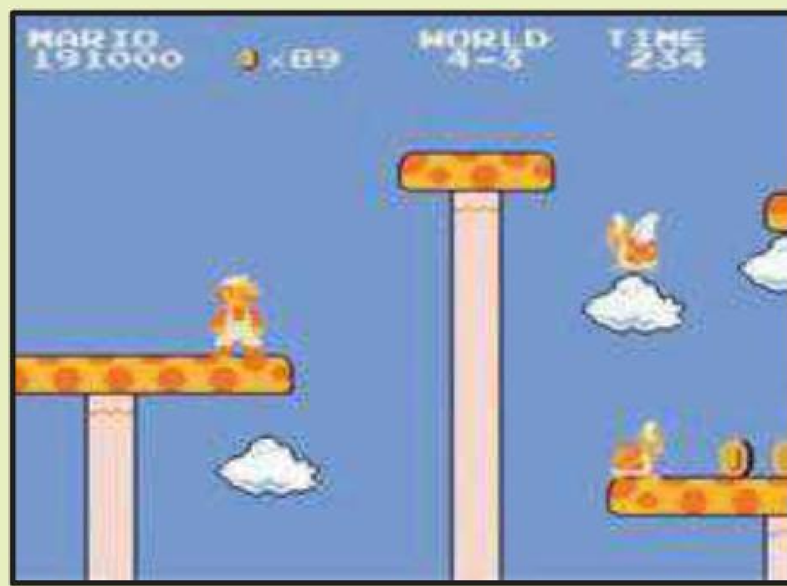
1.起跑后就是一个直角左转弯，在贴内道漂移的时候注意不要撞墙。
2.这里可以借助飞跃加速，直接沿红色箭头方向来穿越近路。
3.该直角弯有不断下压的石板，在漂移的时候注意小心躲避。
4.此处有一些崎岖路面，在正常漂移过弯时多少会有些影响，可以直接用加速蘑菇来一口气冲过去。
5.把这两个直角弯当作一个大号的U字形弯道就可以了，一次漂移通过。
6.这里是连续的跳板，注意每次都要使出飞跃加速。从第二圈起还有滑翔板，不过使用滑翔板远不如直接走跳板快。

普通官方纪录：1分31秒030
专家官方纪录：1分22秒221

Wii蘑菇峡谷
（Wii キノコキャニオン）

该赛道难度不大，其特点是有很多蘑菇状的跳台，“蘑菇峡谷”因而得名。玩家可以获得大量飞跃加速的机会，听着那飞跃加速的悦耳音效声，手上的操作也更加精准了。

看到这条遍布蘑菇跳台的赛道，是不是让你想起了这里？



1.这是第一个蘑菇跳台，在这里可以使出两次飞跃加速。
2.此处有两条分岔路，沿右侧走蘑菇跳台这段路是最快的，注意飞跃加速的使用。
3.这里又是两条分岔路，要选择左侧的蘑菇跳

台走空中路线。在滑翔的过程中不要逗留太长时间，应尽快着陆。

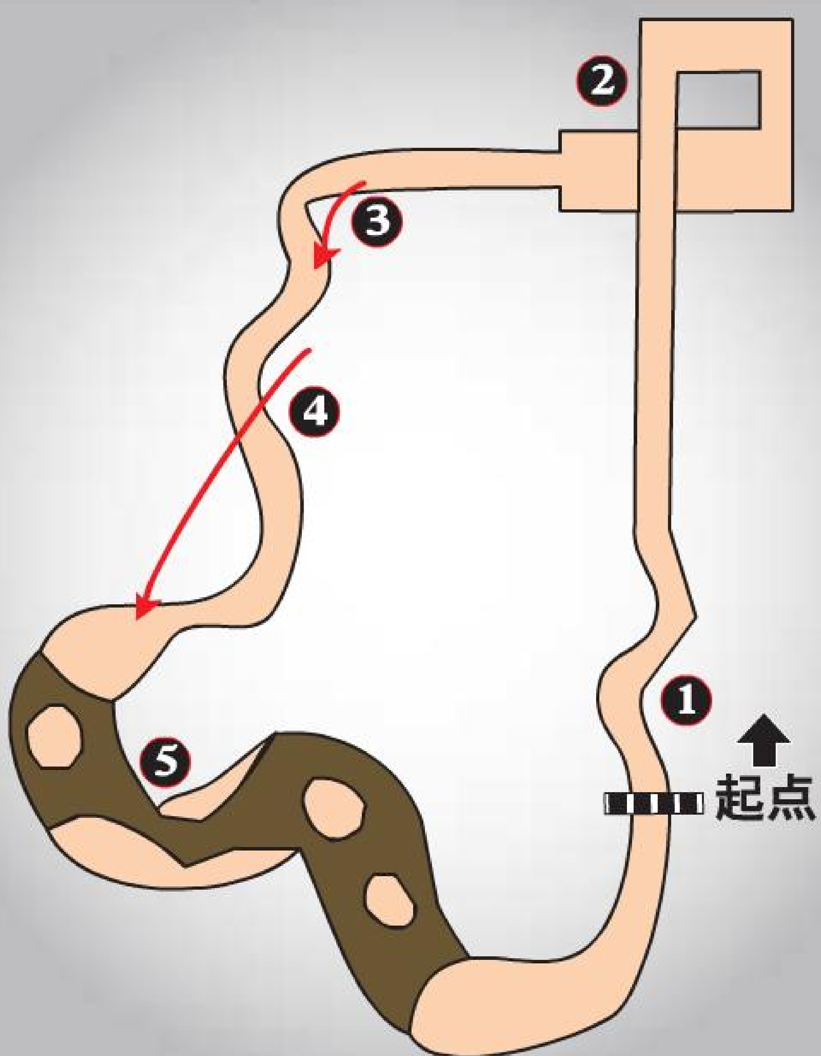
4.在这里使用加速蘑菇，沿红色箭头方向穿越近路。

普通官方纪录：2分02秒292

专家官方纪录：1分50秒526

NDS路易的鬼屋

（DS ルイージマンション）



该赛道是NDS版本的经典赛道之一，除了独具特色的鬼屋场景外，赛道中的近路和大段崎岖路面也给人留下了很深刻的印象。

1.起跑后是一个S字形弯道，不过弧度不算大，没必要贴内道漂移，正常行驶或分两次漂移就行了。另外，在进入鬼屋前的台阶处可以完成一次飞跃加速。

2.这里是一个三连直角弯，可以直接靠漂移一次性通过，比分次漂移加速的效率要高。

3.这里可以使用加速蘑菇，沿红色箭头方向来穿越近路。

4.在红色箭头末端位置使用加速蘑菇穿越草坪，踏上滑翔板后，沿红色箭头方向滑翔。

5.这部分崎岖路面需要依次贴赛道左侧、左侧、右侧、左侧、左侧的顺序来漂移，如果使用越野能力高的赛车，在这段崎岖路面中会有不少优势。

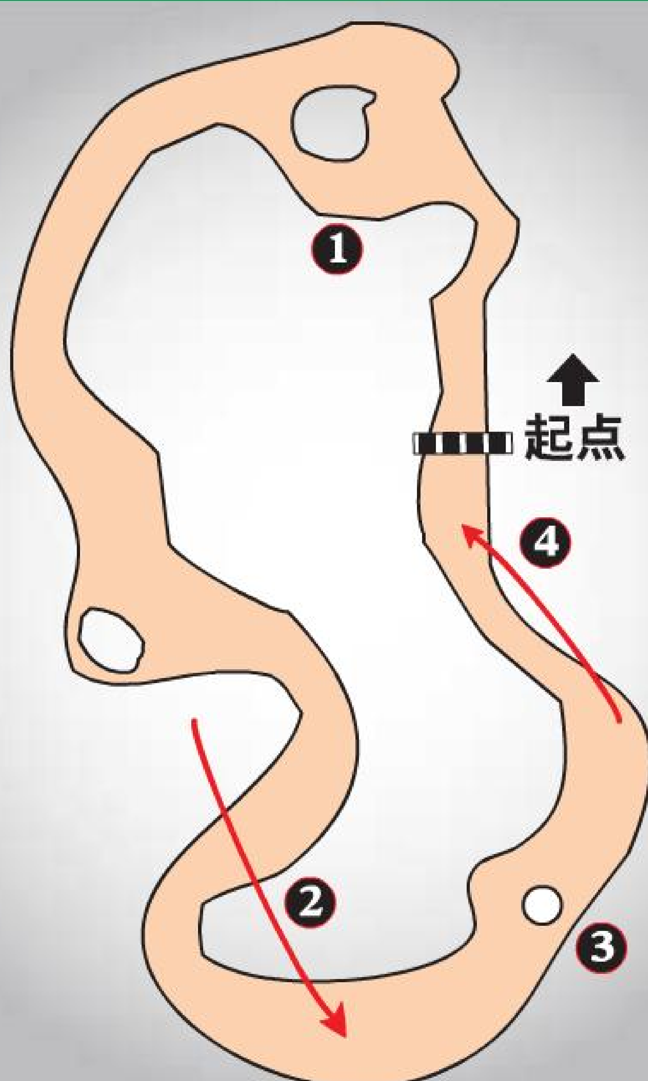
普通官方纪录：2分09秒982

专家官方纪录：1分58秒539

香蕉杯（こうらカップ）

N64诺可诺可海滩

（64 ノコノコビーチ）



该赛道全部都是由各种形状的弯道所组成，赛道外主要是浅滩，基本上没有撞墙或坠崖的危险。不过这条赛道全部都是崎岖路面，如果使用越野能力高的赛车，能有效提升行驶效率。

1.此处要选择路程更短的左侧分岔路，不过要连续使用两次漂移加速，并且需要变换方向。

2.在这里使用加速蘑菇，沿跳板来到水面上的滑翔板处，依靠滑翔直接来到高台的近路位置。

3.在这里可以利用滑翔板来直接飞过岩石。

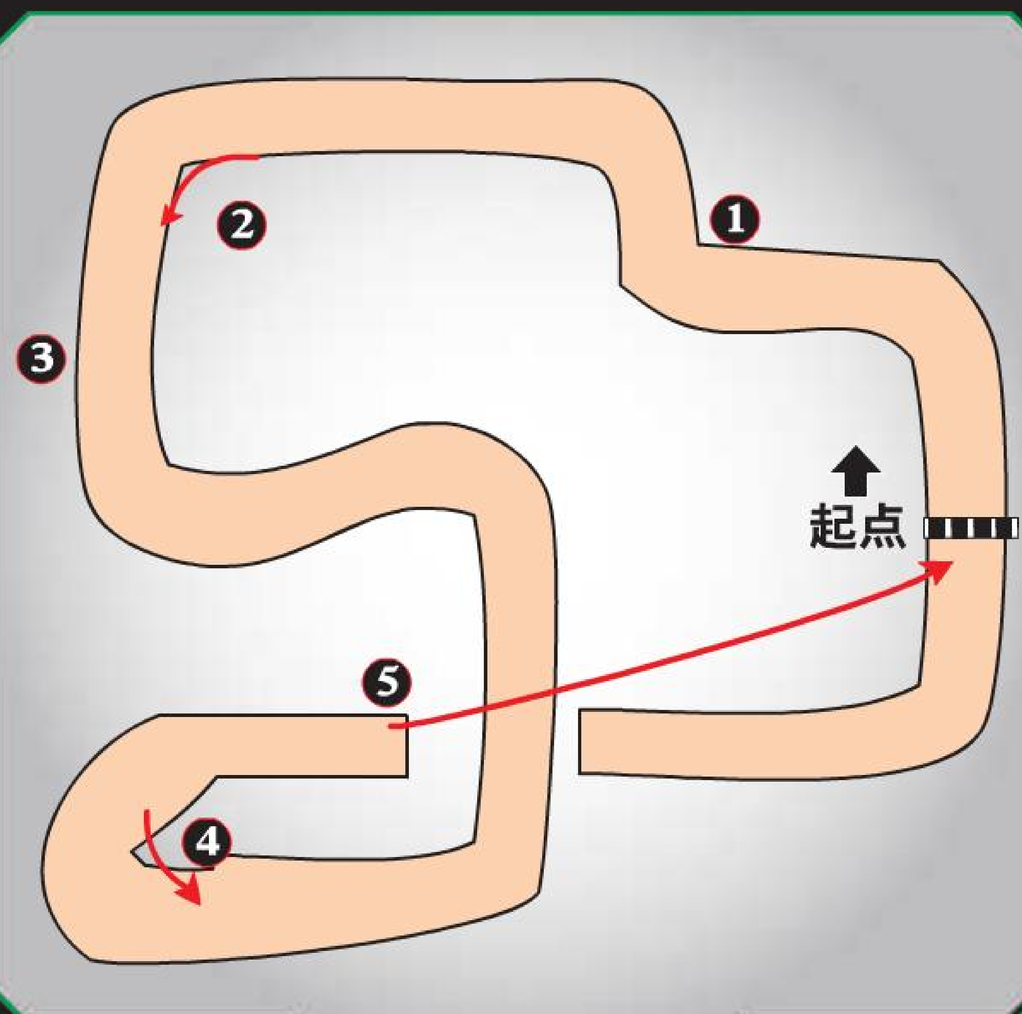
4.此处可以直接沿红色箭头方向行驶，如果赛车的越野能力高，可以不使用加速蘑菇。

普通官方纪录：1分54秒274

专家官方纪录：1分42秒909

SFC马里奥环道2

（SFC マリオサーキット2）



该赛道来自于SFC版本的初代《马里奥赛车》，曾在GBA版本中被复刻过一次，此次又登上了3DS平台。赛道难度不大，但因为弯道比较多，所以还是挺考验玩家的漂移技巧。

1.在贴内道漂移时，注意不要撞上赛道边缘的管道。

2.此处可以使用加速蘑菇，沿红色箭头方向来穿越近路。

3.这片直道路面中有不少油污，一旦踩中后会使赛车打滑，一定要小心避开。

4.这里也可以沿红色箭头方向来穿越近路，如果赛车的越野能力高，直接依靠漂移加速就可以穿过，不需要用加速蘑菇。

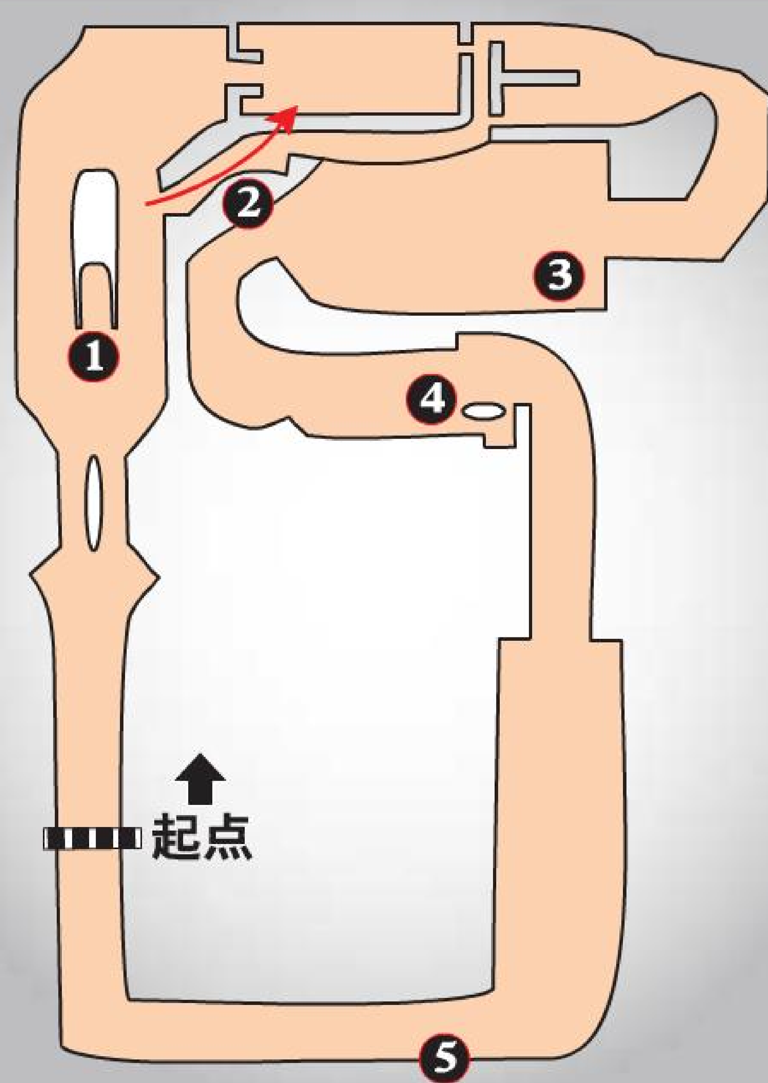
5.从这里沿红色箭头方向滑翔，可以直接到达终点附近，节省出不少时间。

普通官方纪录：1分28秒106

专家官方纪录：1分17秒777

Wii椰子购物街

（Wii ココナッツモール）



该赛道的结构较为复杂，分岔路特别多，如果不熟悉赛道的话，很容易因为走错路而影响成绩。但赛道的障碍不多，也几乎没有坠崖的可能，整体难度不算大。

1.此处是两排上行和下行的手扶电梯，要选择蓝色箭头的上行电梯。每一圈的上行电梯都会变化，我们只需要看清电梯的箭头颜色即可。

2.上电梯后的二层右侧有一扇打开的小门，进门后使用加速蘑菇冲过崎岖路面，沿红色箭头方向跳回一层赛道。

3.此处的树坑和水池位置可以使用飞跃加速。

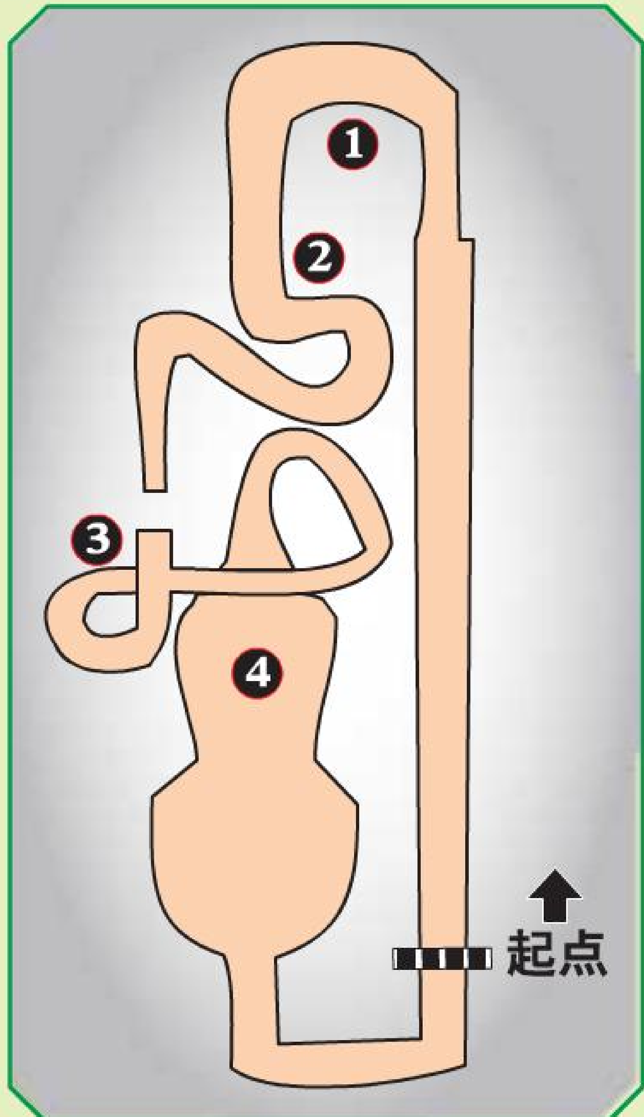
4.这里是左右两条分岔路，左侧的路程虽然稍远，但路线比较平缓，而且又有加速板，比走右侧要快一些。

5.最后的直道处依次有左、右、中三块加速板，最好能都利用上。不过在踏上加速板时也要注意赛道处的汽车障碍物，以免发生撞车。

普通官方纪录：2分30秒117

专家官方纪录：2分14秒167

NDS坏路易弹珠台
（DS ワルイージピンボール）



这条赛道是前作的经典赛道之一，富有特点的场景和BGM给玩家留下了很深刻的影响。虽然这条赛道在本作中作为复刻赛道而再次出现，但坏路易这名角色却没有在游戏中登场，让人感到非常遗憾。

1.弯道外侧有连续的加速板，不过贴内道漂移才是最快的行驶方式。

2.该弯道处将出现巨大的弹珠，一直伴随着玩家的赛车行进，直到赛道尽头的跳台为止，在行驶和漂移时一定要避开这个弹珠。

3.从跳台跃下后将面临一个环形弯道，注意做好贴内道漂移的准备。

4.这部分赛道的面积很广阔，但因为有弹珠和各种弹珠台机关的阻碍，行驶时还是要小心躲避，没必要在这里尝试直道漂移的技巧。

普通官方纪录：2分44秒372
专家官方纪录：2分27秒574

枫叶杯（このはカップ）

N64干燥沙漠
（64 カラカラさばく）

该赛道的构造非常简单，赛道上也没什么障碍物，更没有坠崖的可能。惟一能给玩家带来障碍的，也就是与赛道交叉的铁路，有时候交叉口附近会有火车行驶。如果不幸被火车挡住路，那只有等它先通行了。

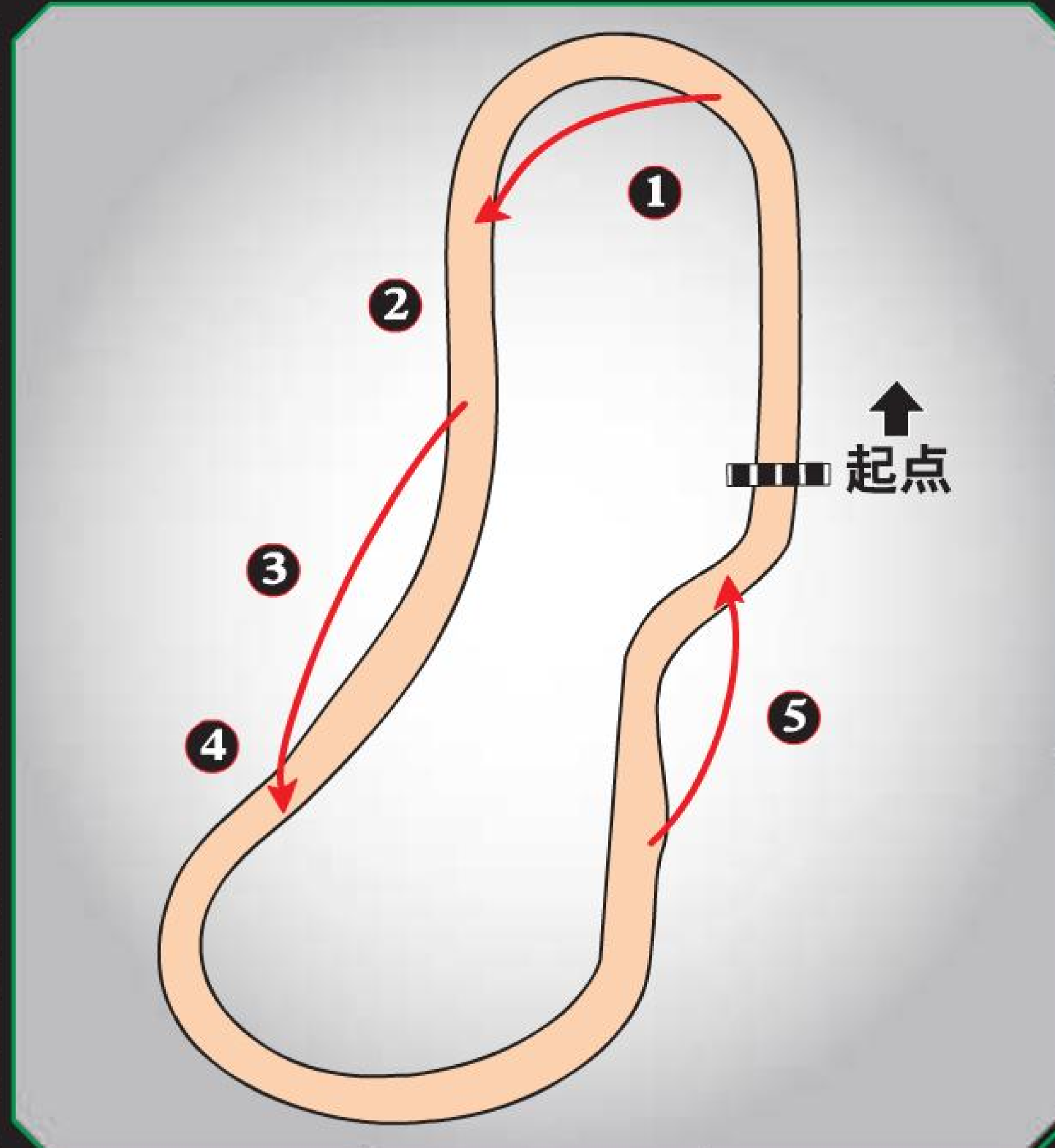
1.使用加速蘑菇沿红色箭头方向冲刺，可以来到赛道内环的一处隐藏路面上，从这里可以直接滑翔很长一段距离。

2.此处是第一个铁路和赛道交叉口，如果之前从近道滑翔，那么可以直接飞过行驶来的火车，直接到达位置3附近。

3.此处有一个滑翔板，能从位置1处直接滑翔来到附近，然后在这里可以继续滑翔一段距离。

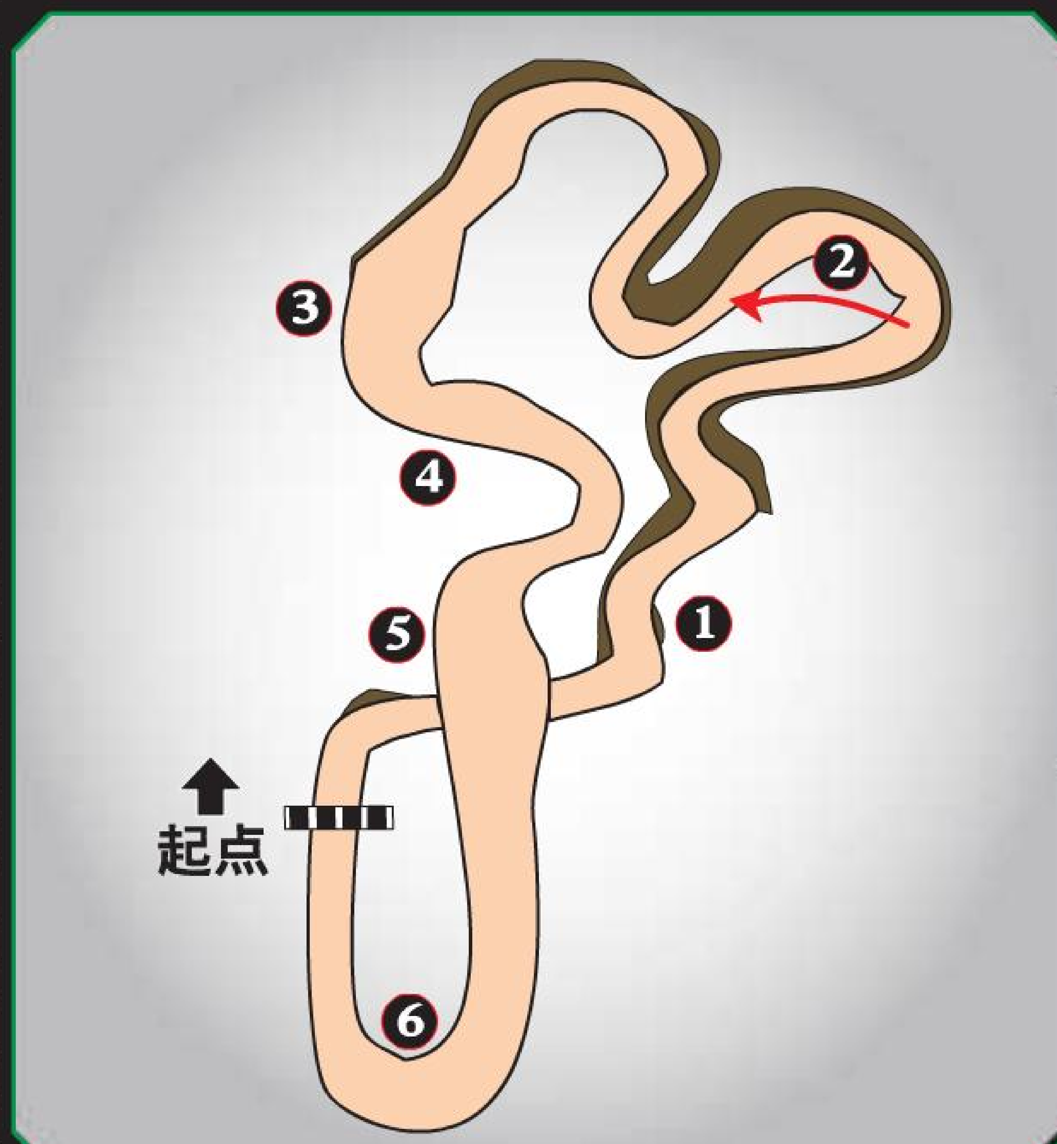
4.这里是第二个铁路和赛道的交叉口，同样可以从位置3处滑翔直接飞过。

5.在这里使用加速蘑菇，可以沿红色箭头方向来到赛道外的一处跳板穿越近路。不过该近路比位置1的效率低了不少，如果在单人竞速时，最好还是把加速蘑菇留在位置1处使用。



普通官方纪录：2分01秒932
专家官方纪录：1分48秒707

NDS大金刚雪山
（DS DKスノーマウンテン）



这是第三条来自于NDS版本的复刻赛道，相比起同为雪地场景的罗塞塔行星来说，这条赛道实在是“温柔”多了。雪地路面并没有什么惯性，大部分赛道两侧都有围墙或防护栏，也不用担心掉下悬崖。

1.此处是一连串弯道，不过弯道弧度不算大，在过完前一个弯道后只要及时漂移加速，就不会影响到下一个弯道的漂移。

2.使用加速蘑菇沿红色箭头方向冲刺，可以穿越近道节省出很多时间，注意要提前做好漂移转向的准备。

3.这里有许多可供飞跃加速的跳板，不过本着“内道行驶最近”的原则，不在内道上的跳板我们统统可以无视。

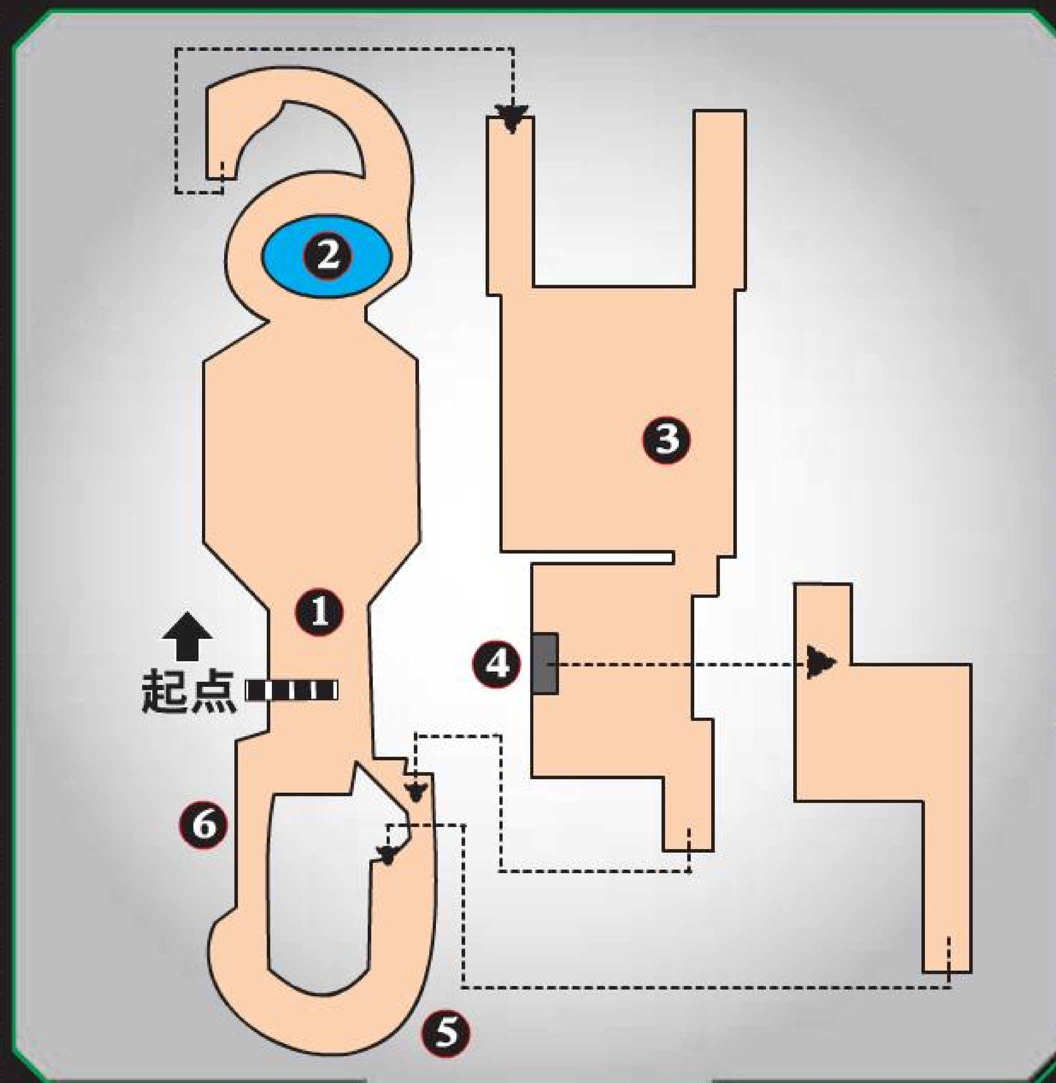
4.赛道左侧又有一个跳板，这次不要错过。

5.这部分赛道中的左侧、右侧和左侧依次出现三个跳板，我们只要用前两个跳板就可以了。

6.最后的U字形弯道处可以多次进行漂移加速。

普通官方纪录：2分35秒045
专家官方纪录：2分16秒534

NGC黛西游艇
（GC デイジークルーザー）



这条赛道的结构看似复杂，但这只是三层赛道的分割图而已，实际上分岔路并不多，也不存在坠崖的可能性，整体难度还是比较低的。

1.起跑后有两条分岔路，第一圈时可以选择沿右侧行驶，而后两圈由于行驶路线的关系，走左侧会更近一些。

2.这里的水池看似必须绕行不可，但实际上水池并不深，沿直线冲过去就可以了。

3.此处是一条开阔的路面，小心避开左右摆动的餐桌障碍即可。

4.在行驶时注意不要落在黑色部分的水坑里，否则就会落入赛道第三层，使行驶路程变远。

5.这部分弯道内侧都是崎岖路面，贴内道漂移并没有什么效率，可以使用加速蘑菇一口气穿过去。

6.在上楼梯时可以使用飞跃加速，之后要沿赛道左侧来进入下一圈的起点，为位置1处走左侧岔路做好准备。

普通官方纪录：1分49秒564
专家官方纪录：1分43秒341

Wii枫叶树屋
（Wii メイプルツリーハウス）

该赛道的构造比较复杂，虽然障碍物不多，但赛道大多都比较狭窄，而且弯道也很多，很考验玩家漂移的技巧。

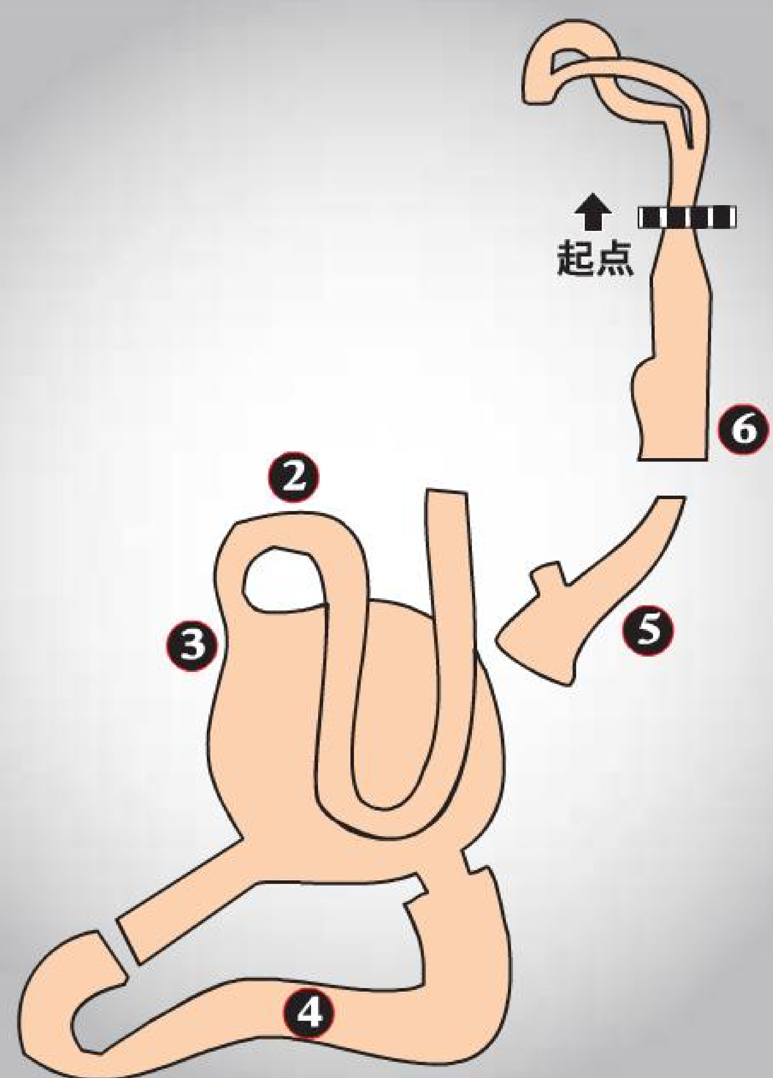
1.起跑后就有两条分岔路，其中右侧的分岔路不太容易被注意到。使用加速蘑菇穿过草丛走右侧岔路，不但能缩短路程，而且路面上还有加速板。

2.该弯道比较狭窄，而且赛道向内侧倾斜，如果贴内道漂移的话，容易发生坠崖事故。

3.这部分开阔路面中会有出现横穿马路的巨型毛毛虫“花花”，注意千万不要被它踩到了。

4.此处的赛道内侧和外侧各有1个加速板，根据自己赛车所在位置，选择其中一个加速板就可以了。如果想两个加速板全吃势必要改变赛车方向，很容易掉下悬崖。

5.这里又是一个向内侧倾斜的弯道，在贴内道



漂移时一定要多加小心。

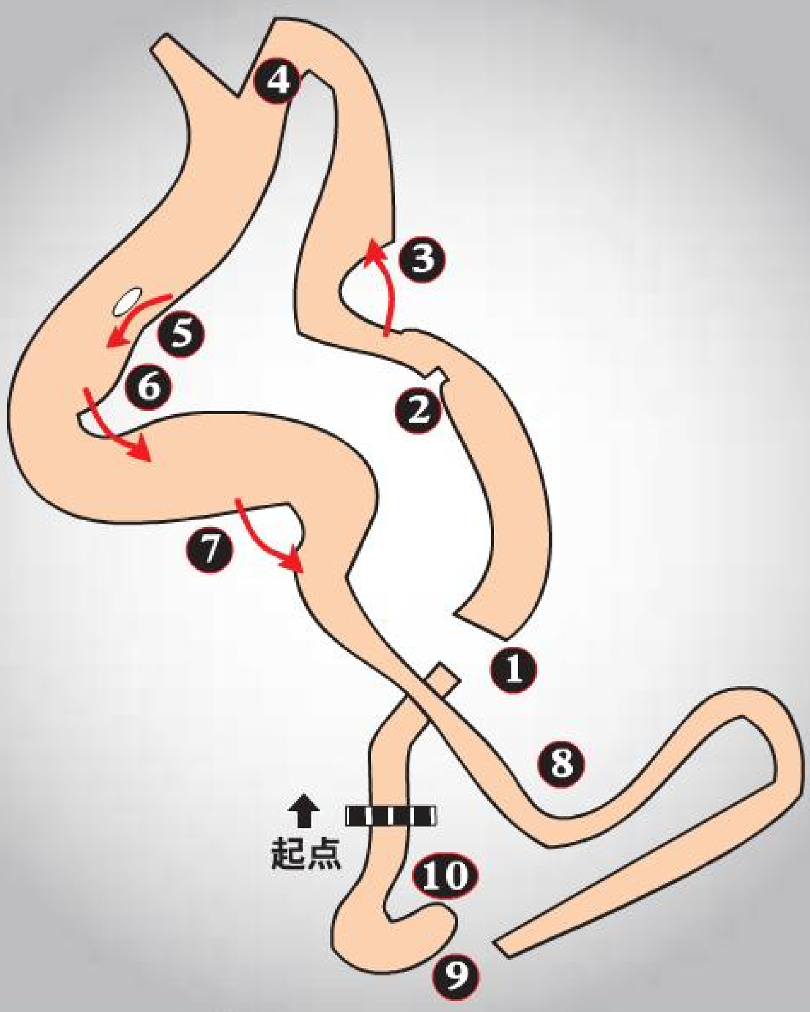
6.这部分有三条分岔路可以选，中央的大路有可供飞跃加速的圆木，而且路程最短；两侧的小路有道具箱和加速板，在多人竞速中可以考虑。

普通官方纪录：2分53秒560
专家官方纪录：2分34秒877

闪电杯（サンダーカップ）

Wii诺可诺可峡谷

（Wii ノコノコみさき）



各个奖杯的第一条赛道一般来说都不算难，这条诺可诺可峡谷自然也不例外。它的结构并不算复杂，弯道部分也不多，也不容易发生坠崖事故。不过这条赛道可以利用特殊技巧的地方挺不少，掌握这些技巧后可以使成绩明显的提升。

1.在路上跳台时要沿赛道左侧行驶，这样可以使赛车接下来更方便地使用贴内道漂移。

2.这里有个可供飞跃加速的跳板。

3.沿红色箭头方向使用加速蘑菇可以穿越近道，不过接下来就来不及踩跳板进行飞跃加速了。

4.滑翔后要尽快着陆，使赛车进入河流部分。因为河流是向前流动的，有助于赛车速度的提升。

5.这里要沿红色箭头方向走左侧的陆地分岔路，不要沿河水流向走右侧岔路。

6.这里也要沿红色箭头方向行驶。

7.在这里使用加速蘑菇可以穿越近道。

8.在管道中由于是水中行驶的缘故，惯性比较大，在转弯时就不要贴内道漂移了。

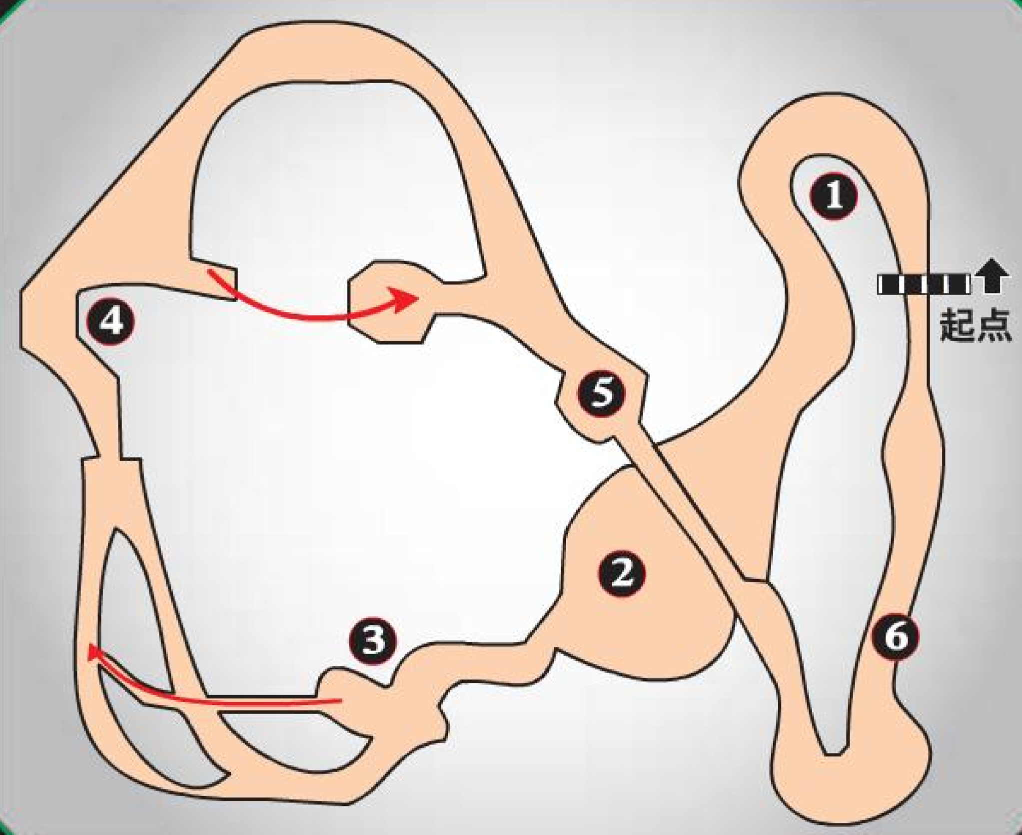
9.在踏上加速板飞跃之前要沿赛道左侧行驶，落地后要走赛道外侧。因为赛道内侧的水流会把赛车冲下悬崖。

10.在漂移过弯时也要沿赛道外侧行驶，不要被内侧的水流冲下悬崖。

普通官方纪录：2分49秒046
专家官方纪录：2分28秒585

NGC迪诺迪诺丛林

（GC ディノディノジャングル）



该赛道的结构看起来虽然比较复杂，但除了两条近路以外其实也没什么难点。不过赛道的路面有不少崎岖部分，使用越野能力强的赛车会有比较好的效果。

1.起跑后遇到的一个U字形弯道，沿赛道左侧漂移后建议直线前进变到赛道右侧，因为这里有可供飞跃加速的圆木。

2.这块开阔路面不但有供飞跃加速的圆木，也有给玩家制造障碍的雷龙，注意不要被它踩到了。

3.在洞穴完成连续完成漂移后，出洞之前要做好右急转弯的准备，这样才能够走到红色箭头方向的近道起点位置。

4.再次进入洞穴后，使用加速蘑菇沿红色箭头方向冲刺，可以穿越该近道节省出大量时间。

5.在滑翔过程中不要被雷龙的脑袋撞到。

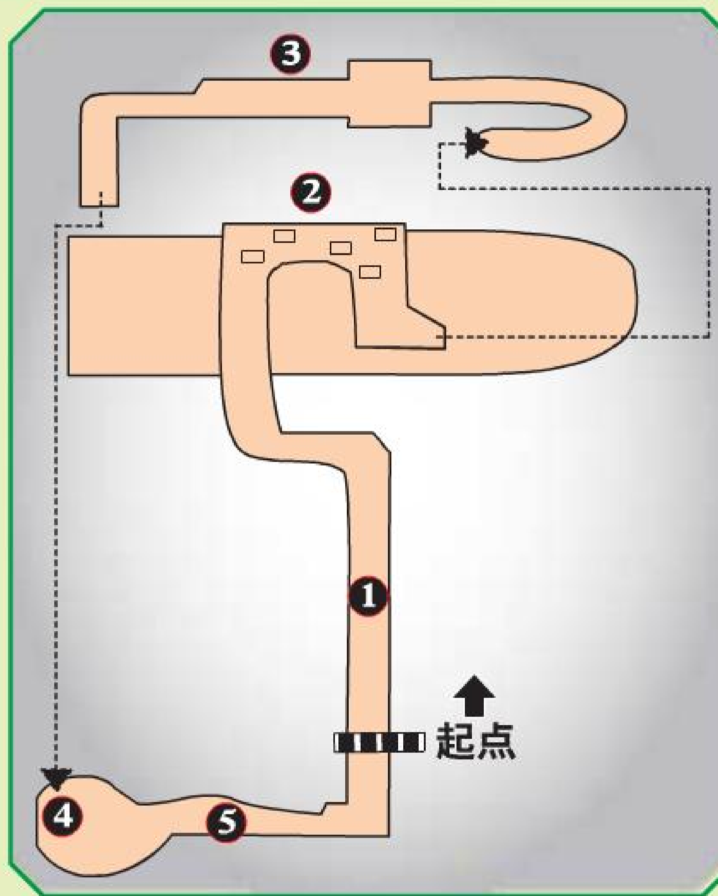
6.终点附近的路面开裂处会喷出水柱，不过水柱是每隔一格间歇喷出的，小心避开就可以了。

普通官方纪录：2分29秒837
专家官方纪录：2分14秒430

NDS杀手战舰

（DS キラーシップ）

在全部16条复刻赛道中，来自NDS版本的赛道就占了四条之多，可见《马里奥赛车DS》在整个系列中举足轻重的地位。这艘杀手战舰在前作还算是有一定难度的地图，不过和本作的原创赛道相比，这条赛道只能算是小儿科了。



1.起跑后就有炮弹迎面发射而来，不过炮弹的飞行速度很慢，完全有充裕的时间进行躲避。

2.在该直角弯道位置会冒出捣乱的鼹鼠，在贴内道漂移的时候注意不要撞到它们。

3.此处有两道左右摆动的火焰，不过它们的摆动速度很慢，要躲开也是不难的。

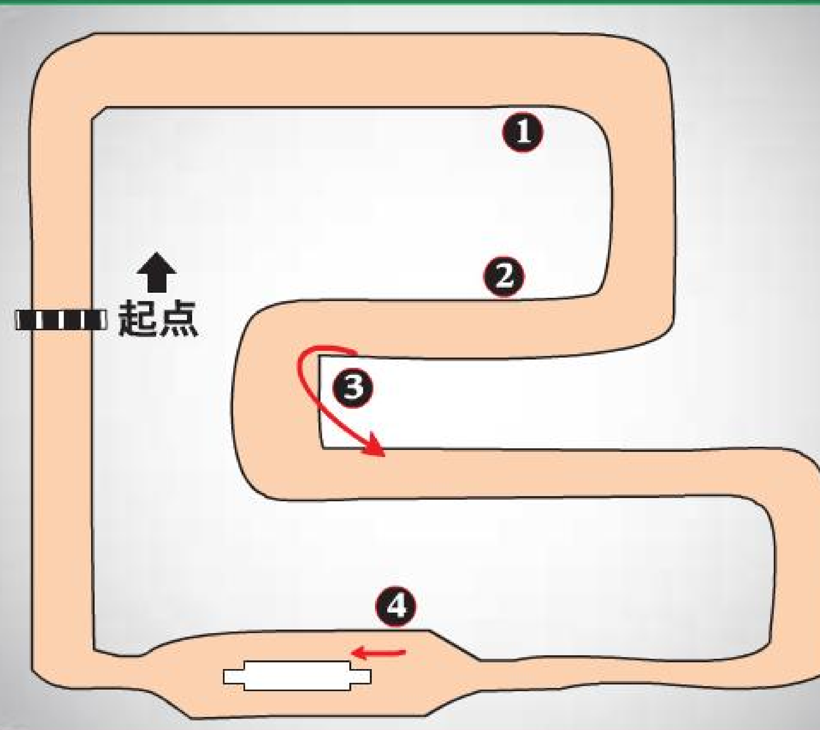
4.滑翔着陆后会进入一个连续环形弯道，要完成贴内道漂移可能还是有一些难度的，使用操作能力高的赛车会容易一些。

5.在贴内道漂移后要转向在赛道右侧行驶，避开赛道左侧的缺口。

普通官方纪录：2分23秒323
专家官方纪录：2分07秒704

SFC彩虹之路

（SFC レインボーロード）



彩虹之路是历代游戏的传统赛道，而这条来自于SFC版本的彩虹之路算是所有彩虹之路赛道中难度最低的。它的结构并不复杂，路面上也基本没什么障碍，惟一能给玩家造成困难的，也就是因路面狭窄而引起的坠崖事故了，玩家在行驶时注意漂移加速的时机。

1.这里有两块不断下压的石板，要记得从它们中间穿过。但这样的话就没有内道漂移的空间，在接下来的直角弯中，如果冲得太猛就很容易坠崖。

2.此处依次在赛道右侧、左侧和中间位置有3块跳板，可以进行飞跃加速，但只建议从右侧的跳板通过，其它两块跳板不要去理会。

3.沿红色箭头方向进行漂移转弯，之后在赛道边缘跳板的位置使用加速蘑菇，一口气飞过去。不过这条近道需要很高的操作技巧，稍有失误的话就会坠崖，反而得不偿失。

4.这里有两条分岔路，选择哪条都是一样的。如果有加速蘑菇的话，还可以从中央缺口处的跳板位置直接飞过去，不过这比走两边的分岔路其实快不了多少。

普通官方纪录：1分34秒459
专家官方纪录：1分21秒994



作为一个多产的作品系列，“《SD高达G世纪》系列”登陆过很多主机，系列一向都以“《高达》字典”著称，无论动画、漫画还是小说，甚至“黑历史”中的人物和机体都会在游戏中登场，系列粉丝可以在游戏中找到大量自己所喜欢的机体和人物。这次登陆3DS的《SD高达G世纪 3D》是系列目前的最新作品，除了增加了3D的显示效果之外，还加入了一些新的系统。例如像是用来自“《机战》系列”的精神指令系统代替了之前的ID系统，让战斗的节奏和战略性进一步增加，还有新的双机师系统也让玩家在培养方面有了很大的空间，配合精神指令能够打造出非常强力的战斗组合。话不多说，下面就让笔者为大家介绍这款游戏。

文 盲先知

SLG	SD高达 G世纪 3D			
	SDガンダム Gジェネレーション3D			
	NBGI	2011年12月22日	日版	1人
	6090日元	对应AR卡片	推荐玩家年龄：全年龄	

系统详解

机体、开发和生产

作为系列传统，游戏中有着“《高达》系列”中丰富的机体可以使用，从不起眼的铁球，到巨大的阿普萨拉斯；从杂兵机扎古，到最近火热的主角机独角兽高达都有登场。在游戏初期，玩家只有一些普通的机体，从敌人那里捕获到的也大多是杂兵机。通过击坠敌人，每台机体都会独立累计“机体经验值”（ユニットEXP）并且升级，当机体升级时，可以获得强化点数，用以强化机体的HP、EN、攻击力、防御力或机动性。如果留着这些点数不用，还可以攒起来以后再加点。当机体的等级升到一定级数时，在基地中就可以选择“开发”选项，用现有的机体免费开发出新机体。例如，把ボール练到6级之后就可以用它开发出ジム，当ジム升到5级时又能开发出ジムスナイパーII，再将其练到15级，就能获得《00》中的狙击型机体ガンダムデュナメス。通过不断的升级和开发，玩家最终就能获得各个系列中的主角机和各种其他强力机体。这里有一点需要非常注意：开发过后，原本机体的加点不会被继承，但是未分配的强化点数会被继承。所以如果想要打造强力机体的话，可以从刚开始练级时就故意保留强化点数不加，等开发出想要的机体之后，再一口气都加上去，但是这样的话，机体在练级时就会比较脆弱，玩家需要自己把握。另外，机体并非越开发越强，在开发时请留意开发前后机体数值的对比。



如果没有机体可以开发的话，我们还可以花费游戏中的资金（キャピタル）来直接生产机体。游戏初期的生产列表中机体种类很少，实用性并不高，随着游戏的进行，玩家开发出的机体都会登录到生产列表中，通过其他手段获得的机体则可以用“解析”指令，花费一定的资金将其登陆到生产列表中。

除了用点数强化外，给机体加装强化部件（オプションパーツ，游戏中简称为OP）也可以增强机体的能力。OP的类型很多，有一次性回复HP或EN的补给型OP、提高机体能力、提高机师能力等很多种，也有能够提高机体经验获得、提高强化点数获得等辅助性的OP，玩家可以根据关卡和培养的需要来更换。OP的获得方法是击坠关卡中带有“オプションパーツコンテナ”的敌人，但是掉落OP的几率很低，想要获得好OP，除了挑战难度高的关卡外，运气才是最重要的。



角色

作为系列的另一个传统，游戏中有“《高达》系列”的大量角色登场，玩家可以通过基地的“搜寻”指令（スカウト）来花资金购买这些角色。除了在初期可以购买的角色之外，一些角色需要玩家完成特定的关卡之后才会出现。除了部分支援专用角色外，绝大部分角色都能够开着各种机体出击，没有角色和机体间的限制，让谁开什么机体都由玩家自由决定。有一些跨越了年代的角色，可以使用“容姿变更”来切换，例如アムロ就可以切换0079、Z或是逆袭三种容姿，

不同的容姿精神指令不同，角色的能力也可能会发生变化。

每位角色都有5项属性和3项对机体的修正值，同时，不同的角色性格（影响MP槽）和精神指令也是不同的。在战斗中击坠敌人时和过关后，角色会获得ACE点数，在基地界面中可以选择“培养”选项，用来增加属性和机体修正值，玩家可以按照自己的喜好来培养角色。要注意的是，ACE点数一旦分配就无法再更改，所以在培养时要慎重。



属性	解说
射击	增加射击武器的命中率
格斗	增加格斗武器的命中率
反应	增加回避率
指挥	增加担任舰长和队长时的指挥范围，也增加指挥武器的命中率
觉醒	增加觉醒武器的命中率，也少量影响其他
攻击力	对机体的修正，提高所乘机体的攻击力
防御力	对机体的修正，提高所乘机体的防御力
机动性	对机体的修正，提高所乘机体的机动性

游戏中的机师都有一个**テンション**值，游戏中缩写为MP，这个值反映了机师的情绪，一般称之为“气力”。机师的气力槽分为蓝、绿、红三个部分，还有一个指针表示了当前的气力。当指针在绿色区域时，角色的气力为“普通”，如果连续击中、击坠敌人或回避攻击，指针就会向红色方向移动（即MP增加），当到达红色区域时，机师就会进入“强气”状态，对战斗非常有利，如果到达最右端，机师会进入“超强气”状态，不仅作战能力大幅加强，有些机体或机师还会进入特殊状态，如刹那会觉醒为变革者、独角兽会进入爆甲形态等。相反，如果被攻击打中、攻击未命中、连续回避防御不进行攻击、或是使用消耗MP的武器，气力指针会向蓝色方向移动（即MP减少），当进入蓝色区域时，机师会进入弱气状态，战斗能力下降。如果指针移动到最左边，角色会进入混乱状态，被攻击时会100%几率被击中，而且无法进行攻击。弱气和混乱状态下的机师可以回到母舰，下回合就能回复到普通状态。敌人也会有气力的修正，有些敌人一登场就是处于超强气状态，这时最好先派出含有“**ひらめき**”之类回避精神的机师去攻击一下，使其MP降回强气状态，再与之作战会更安全。

战斗

战斗是游戏的核心，在攻击时，玩家可以在选择武器界面按X键，查看武器的详细信息。每种武器都有自己的类型，如射击、格斗、觉醒等，机师相应的属性越高，使用武器的效果就越好。这里比较特殊的是觉醒武器，一部分觉醒武器需要机师的觉醒属性到达一定的数值，一些天生没有觉醒值或数值不高的机师就无法使用。不过在随着等级提高，机师都会在特定的等级获得觉醒数值，加以ACE点数培养就可以使用觉醒武器了。另外一种特殊的武器是MAP武器，MAP武器不能在移动后使用，不受各种数值的加成，每次造成的伤害就是武器说明上所写的固定数值，并且即使用MAP武器击坠敌人，也不会获得再动机会。除了MAP武器之外，另外一种能够多重攻击的武器也能一次打击多个目标，这类武器在说明上会注明“LOCK×n”，n就是每次最多攻击的敌人个数，不过在首个目标之外的其他目标会受到命中率惩罚。多重武器可以在移动后使用，也能触发再动机会，但是和MAP武器一样不能被支援。

战舰以外的机体在击坠敌人时，会提示“CHANCE STEP”，这时该单位就会获得再动机会。在机师等级低时，每个回合只有2次再动机会，随着机师等级的提高，再动的次数也会越来越多。另外，在使用了精神“觉醒”之后，本回合再动机会的次数会变为无限，这是达成一个成就任务的条件。

战舰与小队

本作采用了系列一贯的战舰－小队系统。一台战舰中能够容纳3～8台机体，这些机体就属于同一个小队，其中排在第一位置的机体为小队的队长机（リーダ－机），玩家可以让机体随意进入自己小队所属的战舰来回复HP和EN。选中战舰或队长机时，都会显示其指挥范围，在指挥范围中的机体能够得到战舰或队长机的能力（**アビリティ**）加成。



除了加成之外，小队系统更重要的利用方式是支援攻击。小队的某一成员在攻击时，如果敌人也处于其他同队队员的射程之内，就可以选择额外的“支援”选项，让其他的小队成员也参与攻击。普通队员最多接受2名队友的支援，而队长机除了2名队友之外，还能额外再让本队的战舰也参与支援攻击，这也是让战舰获得经验值的重要方法。当击坠敌人时，参与支援的队友都能获得机体和机师经验，利用这个系统可以很容易地锻炼低等级机体和机师，甚至参与支援的队员使用“幸运”精神都能使最终的积分点数获得加成。游戏中我方的攻击很难单击秒杀敌人，但是利用支援攻击，可以在一次行动中打出超高的伤害从而快速清场。不过要注意的是，虽然支援攻击的次数没有限制，但是多次攻击消耗的EN是不容小视的，在行动时一定要计算好EN的剩余量再进行攻击。

除了支援攻击之外，游戏还有一个独特的追击系统。在观看战斗动画时，如果我方的攻击将敌人打剩残血，屏幕上会显示“追击**チャンス**”，这时按下A键，小队的队长机就会发动追击将敌人击坠。发动追击的条件很严格，队长机必须有能够追击的武器并EN足够，气力在普通以上，且是未行动状态，而且追击武器足够打掉敌人最后剩余的血量，僚机攻击时必须在队长机的指挥范围之内，另外，只有把战斗动画看到最后才会出现提示追击的QTE。由于发动条件比较苛刻，所以这个系统的实用性并不高，但是一些关卡的条件需要达成追击，在攻略时需要算好敌人的血量。和参与支援一样，参与追击的机体和机师都能获得经验值。

同样，敌人也有战舰和小队系统，如果玩家击坠敌人的队长机（通常HP比普通队员略多，下屏地图上会显示为高亮的色块，机体说明上也会注明指挥范围），所有该小队的队员机都会被我方捕获，这既是清理敌人的高效手段，又是获得新机体的方法，可谓是事半功倍。如果玩家击坠一艘战舰，那所有隶属该战舰的机体都会被捕获（包括队长机）。和我方一样，敌人也会利用小队间的支援攻击来对付玩家，一回合内对玩家展开数次攻击，弄不好就会击坠我方机体，所以贸然闯进敌人的射程范围内是很冒险的战术，容易在敌人回合中被围攻。

精神指令（精神コマンド）

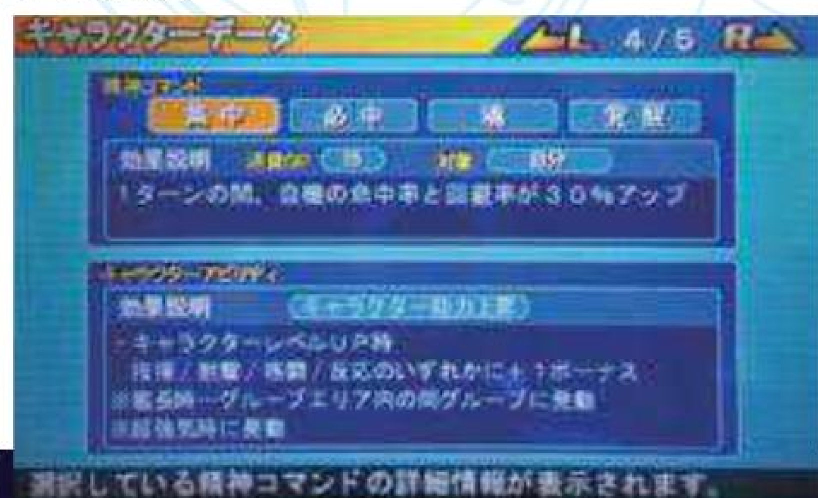
本作中加入了类似《机战》的精神指令系统，每位机师都有1～4个精神，随着等级的提高逐渐解锁。下面就列出所有的精神，注意个别精神的细节和《机战》中不太一样，使用时要注意。

名称	SP	目标	效果
根性	20	自身	自身机体回复HP上限的30%
友情	50	我方	指定我方机体的HP全回复
信赖	20	我方	指定我方机体的HP回复5000
补给	60	自身	指定我方机体的EN全回复
气合	40	自身	机师的气力直接成为超强气
激励	50	我方	指定我方机体的机师气力直接成为超强气
热血	40	自身	下次攻击对敌人的伤害2倍，与魂共存时魂优先
魂	50	自身	下次攻击对敌人的伤害2.5倍，与热血共存时魂优先

名称	SP	目标	效果
直击	20	自身	下次攻击时无视敌人机体的所有防御效果
てかげん	10	自身	下次攻击如果能杀死敌人，则改为留敌人10点HP，需要机师等级比敌人高
ひらめき	10	自身	下次被攻击时敌人的命中率为0%
铁壁	30	自身	一回合内，自身机体受到的伤害降为原本的1/4
集中	15	自身	一回合内，自身机体的命中率与回避率提高30%
必中	20	自身	一回合内，自身机体的命中率为100%
觉醒	60	自身	本次行动再动机会无上限，对战舰无效
幸运	20	自身	下次击坠敌人时获得的积分点数2倍
努力	20	自身	下次击坠敌人时获得的角色经验2倍
应援	30	我方	指定我方机体下次击坠敌人时获得的角色经验2倍

角色能力（アビリティ）

游戏中每位角色都有一项特殊能力，可以被动地为角色提供一些增益效果。一些能力不光对角色自身生效，在该角色作为队长机或舰长时，会对指挥范围内的所有小队机体都生效，下面列表中列出了队长和舰长时会范围有效的能力。这里比较重要的是ACEポイント上升和キャラクター能力上升，让有这两个技能的角色分别担任队长和舰长，可以为整队的角色都带来成长的加成，对后期的帮助非常大，尤其是キャラクター能力上升仅有《00》刹那·F·セイエイ的和《SEED》ラクス·クライン两人有，可以在早期就买到这两名机师，并向舰长方向培养，这样能够给我方角色成长带来很多额外的属性点数。



能力	解说
ACEポイント上升	获得ACE点数增加20%，队长有效，超强气时发动
スコアポイント上升	获得积分点数增加10%，队长、舰长有效
觉醒诱发	角色觉醒值+10，队长、舰长有效，超强气时发动
觉醒クリティカル率上升	使用觉醒类攻击时会心率上升10%，队长、舰长有效
格斗クリティカル率上升	使用格斗类攻击时会心率上升10%，队长、舰长有效
射击クリティカル率上升	使用射击类攻击时会心率上升10%，队长、舰长有效
反击クリティカル率上升	反击时会心率上升10%，队长、舰长有效
キャラクター能力上升	角色升级时，射击、格斗、指挥或反应额外+1点，舰长有效，超强气时发动
指挥能力上升	使用射击类攻击时会心率上升10%，舰长有效
回避能力上升	被攻击时不会受到会心一击，队长、舰长有效
テンション上升	战斗结束时MP+3，队长、舰长有效
ユニットEXP上升	机体获得的经验值提高10%，队长有效
キャラクターEXP上升	角色获得的经验值提高10%，队长有效
サポート	无法驾驶机体，只能作为支援的角色
オペレーター	无法驾驶机体，可以担任副驾驶，或在基地中担任通讯员

流程攻略

游戏一共有43关，在选择关卡时可以看到整个游戏的流程图，玩家可以从左上角或右下角开始打起，游戏的流程不固定，完成一个关卡之后会解锁下一个或几个关卡，按照流程图的路线，最终到达地图中央的最终区域即为通关。

游戏中多数关卡的目标都是全灭敌人，一些特殊的胜利和失败条件可以在菜单的“ミッション表示”项中查看，不过除了完成关卡之外，游戏中提供了更有挑战性的项目：世代爆发和挑战。世代爆发（ジェネレーション ブレイク，简称GB）是游戏关卡中的一些特殊条件，达成该条件后，就会有新的敌军增援登场，不仅有捕获新机体、解锁新角色的机会，还能获得不少积分点数作为奖励。每个关卡中都有2个GB条件，在完成GB1后，GB2才会出现。除了GB之外，还有更有挑战性的“挑战任务”（チャレンジミッション），每个关卡中会有2个挑战任务，分别是GB1和GB2的强化，不过完成一次就可以了。如玩家在完成GB1时也完成了挑战任务1的条件，那就只会出现GB2而不会出现挑战2；如果完成GB1时并未完成挑战任务，那挑战1即告失败，挑战2会随着GB2的出现而显示。完成挑战任务后会出现BOSS级的“秘密机体”与玩家交手，无论完成哪个挑战都是一样的，所以有时挑战1比较困难时，可以故意放弃，再尝试完成挑战2的条件。过关之后，GB1、GB2和挑战会分别记为星数，每个关卡最高获得3星。以下的攻略会介绍GB和挑战的完成方法。

在关卡中击坠敌人，除了获得机体经验和人物经验之外，还会获得积分点数（スコア），积分点数在过关后会折算成资金和基地点数，所以在关卡中可以多利用幸运之类的精神，既赚了钱，又能让基地快速升级。下面就为大家介绍各个关卡的攻略要点，这里按照成就任务中的关卡顺序来排列。要注意的是，这里列出了完成关卡后会解锁角色，但是一些角色需要完成GB条件才会出现，下文就不一一注明了。

ノーラ崩坏

GB条件1	2回合以内，フリット（剧情）与ガフラン交战
GB条件2	ボリス·シャウアー（剧情）与クワトロ交战
挑战条件1	一回合以内，フリット（剧情）与ガフラン交战
挑战条件2	无
可捕获机体	リック·ディアス（黑）

作为上手关卡，本关的难度很低。本关剧情登场的有フリット的ガンダムAGE-1和其母舰ディーヴァ，还有ボリス·シャウアー，这些剧情人物的地图颜色均以青色表示，而我方的人物则为蓝色。挑战1需要一回合内让剧情登场的フリット与ガフラン交战，需要玩家把フリット放在左上敌人移动后的射程之内，并让其他机体撤出该区域即可。BG2则需要让ボリス向上移动，攻击到クワトロ即可。本关结构比较简单，是进行一些挑战任务的好选择，例如单回合过关、不动战舰过关等。

白い狼

GB条件1	ウルフ（剧情）受フリット（剧情）的支援攻击的情况下与ガフラン交战
GB条件2	フリット（剧情）击坠シャア
挑战条件1	3回合之内完成GB条件1
挑战条件2	フリット（剧情）受ウルフ（剧情）的支援攻击的情况下击坠シャア
可捕获机体	ザクII、アヘッド·スマルトロン
解锁角色	ソーマ·ピーリス、ウルフ·エニアクル

初期移动フリット后会发生剧情，ウルフ会直接移动到前方，3回合内让フリット赶上并支援ウルフ即可轻松完成挑战。不过要注意的是，本关的剧情角色没有战舰支援，所以无法补充HP和EN（后期可以用精神为其补充），在战斗时一定要注意其血量，如果HP不多，就让他们在后方看戏吧。触发GB1后シャア会出现，击坠他可以捕获小队中的另外3台ザクII。フリット的攻击力不俗，加上队友的援护，击坠シャア并不难。GB2后出现的敌人也可以捕获，最好优先攻击其队长机。

アレルヤ夺还作战

GB条件1	2回合之内击坠3台GN-X III
GB条件2	玩家队伍的队长与ノリス交战（MAP武器除外）
挑战条件1	一回合之内击坠3台GN-X III
挑战条件2	玩家队伍的队长在超强气状态与ノリス交战（MAP武器除外）
可捕获机体	ザクII、ゾロ
解锁角色	刹那·F·セイエイ、アレルヤ·ハプティズム

本关挑战条件比较苛刻，第一回合两台剧情机体都派不上用场，只能靠玩家自己队伍来完成。好在初期战舰的位置离敌人比较近，先用攻击力较弱的机体磨血，用较强的机体击坠1台之后，利用再动让其进行支援攻击，这样能最大化一回合内的伤害输出，以后一些关卡也需要用这样的技巧来清理敌人。由于GB后出现的敌人都在地图下方，所以推荐清理母舰上方的敌人，也让两台剧情机体从上方尽快与我方大部队回合，保证他们的安全。本关完成后可以购买刹那，如果重视对机师培养的话，可以买下他作为舰长。

世界の終わる时

GB条件1	3回合以内击坠8台ジンハイマニューバ2型
GB条件2	使用シン（剧情）击坠クルーゼ
挑战条件1	2回合以内击坠8台ジンハイマニューバ2型
挑战条件2	シン（剧情）在击坠过2台以上敌机的状态下击坠クルーゼ
可捕获机体	マラサイ

这是初期比较难的一关，虽然我方可以部署2台战舰，但是关卡需要在8回合内击坠所有敌人，除了初期可以看到的15台机体之外，クルーゼ还会作为增援出现。如果实力不够强的话可以以后再来挑战GB。要完成挑战1需要使用两位剧情角色，在第一回合中适当反击敌人来削减HP，第二回合我方战舰跟上之后，再派上大部队攻击。GB2比较简单，通过S/L来留好クルーゼ的血量，然后让シン击坠即可。

ローエングリンを讨て

GB条件1	击坠4台ウィンダム
GB条件2	用シン（剧情）击坠ノイン
挑战条件1	2回合内击坠4台ウィンダム
挑战条件2	シン（剧情）在超强气状态击坠ノイン
可捕获机体	ストライクダガー、リーオー
解锁角色	ネオ・ロアノーク

这一关的胜利条件是全灭敌人或让シン到达地图左端的绿色区域，虽然敌人的数量不少，但是普遍不强，初期配置和增援的敌人都各有1个小队可以捕获，所以其实全灭敌人也不难。想要完成挑战1，需要让初期配置在由上方的小队全力攻击身边的3台ウィンダム，而另一个小队先向地图中央移动，在第二个回合全力击坠地图中央1台ウィンダム即可。GB2用其他人先磨血就可以轻松完成。要注意的是，敌人有一台ゲルズゲー，具备“阳电子リフレクター”能力，能够让ビーム攻击无效，贯通ビーム伤害减少4000，通常弹、诱爆、GN弹、特殊攻击伤害减少35%，只有打击属性的攻击能造成较好的效果，但是初期几乎没有这样的武器，所以只能慢慢磨血了。

流血へのシナリオ

GB条件1	2回合以内击坠8台リーオー
GB条件2	我方队长机击坠クリス（MAP武器除外）
挑战条件1	一回合以内击坠8台リーオー
挑战条件2	3回合内用我方队长机击坠クリス（MAP武器除外）
可捕获机体	リーオー、ジム
解锁角色	ゼクス・マーキス

难度比较低的一关，虽然一回合内击坠8台敌机的条件看似苛刻，但本关登场的两位剧情角色都能力超强，一招秒杀一台敌机不在话下，他们每回合有两次再动机会，每人都能击坠3台敌机。再用玩家自己的单位击坠初期位置附近的2台队长机，恰好完成一回合击坠8台的挑战要求。GB2中的クリス指的是完成GB1后增援登场的クリスチーナ・マッケンジー，后面的关卡中也有一些角色名字用了昵称或是简称，在攻关时需要注意。

胎动する野心

GB条件1	我方队长机击坠シャギア或オルバ（MAP武器除外）
GB条件2	我方队长机击坠サーシェス（MAP武器除外）
挑战条件1	一回合内用我方队长机击坠シャギア或オルバ（MAP武器除外）
挑战条件2	在击坠2台以上GN-X III的条件下，用我方队长机击坠サーシェス（MAP武器除外）
可捕获机体	ザクII、GN-X III

想要一回合内击坠2个BOSS其中之一，需要靠剧情登场的ボリス，他初期就在シャギア和オルバ附近，用他的多重攻击武器先削减敌人血量顺带清理杂兵，再让我方战舰向上移动，最后从战舰中出击完成对BOSS的击杀。初期位置的杂兵不少，要尽量在第一回合内清理，不然到了敌方回合，就会遇到敌人互相支援攻击的情况，风险很高。好在附近的两波ザクII只要击坠队长机即可捕获，省去了不少功夫。完成GB1后登场的サーシェス攻击力和机动性都比较高，可以考虑把精神留给打他的时候用，将其击坠就能捕获旁边的4台GN-X III。完成GB2后登场的デストロイガンダム会两个减免伤害的技能，而且武器射程相当远，非常难缠。不过好在它的两个形态都没有射程1的武器，用我方单位贴近围住它就可以慢慢料理了。

残る命散る命（秘密关卡）

GB条件1	シン（剧情）与ザムザザー交战
GB条件2	我方队长机击坠シャア（MAP武器除外）
挑战条件1	3回合之内シン（剧情）与ザムザザー交战
挑战条件2	我方队长机在击坠ネオ和アウル后再击坠シャア（MAP武器除外）
可捕获机体	ウィンダム、アッガイ
解锁角色	スティング・オークレー、アウル・ニーダ

虽然出现在第一个区域，但是本关的难度非常高，建议在平均等级15级以上之后再来挑战。关卡的地形以水为主，所以尽量派能够飞行或是水适应性高的机体出战比较好。关卡中初期配置的几组敌人被击坠后，屏幕的左端和右端都会刷新增援，全部击坠后还会无限刷新，另外完成GB1、GB2后出现的敌人也会无限增援，如果实力够的话可以用来刷经验。要完成挑战1，需要让シン先归舰，再连续用加速精神让战舰接近地图最下方的ザムザザー，最后让シン出击与之交战即可。注意本关的胜利条件是击坠ザムザザー，如果要完成其他条件或是练级的话就不能急着打它。



ユニコーンの日

GB条件1	使バナージ（剧情）将クシャトリヤ的HP削减至50%以下
GB条件2	我方队长机击坠アンジェロ（MAP武器除外）
挑战条件1	2回合之内使バナージ（剧情）将クシャトリヤ的HP削减至50%以下
挑战条件2	我方队长机在超强气状态下击坠アンジェロ（MAP武器除外）
可捕获机体	ガザD
解锁角色	マリーダ・クルス

虽然是最初期的关卡，但是最下方的敌人バルバトス・ミラージュ等级高达18级，对于初期队伍来说几乎是无法战胜的。如果玩家有幸将其击坠，它会再次登场，点数归零，等级上升到70级，几乎对我方所有初期单位都是一击必杀，所以如果在初期进行本关时，不要去招惹它比较好。将所有其他敌人击坠后它就会撤退，关卡即告完成。挑战1要在2回合用バナージ（剧情）将クシャトリヤ的HP削减至50%以下，敌人离我方战舰的位置很近，可以先用我方角色把血磨到70%左右，再用バナージ攻击即可。

オデッサの激战

GB条件1	カイ（剧情）击坠ランバ・ラル
GB条件2	アムロ（剧情）击坠ダグザ
挑战条件1	使用カイ（剧情）攻击，并受アムロ（剧情）的追击击坠ランバ・ラル
挑战条件2	受カイ（剧情）的支援，使用アムロ（剧情）击坠ダグザ
可捕获机体	ザクII、ロト、ゾロ
解锁角色	ランバ・ラル、ガイア、オルテガ、マッシュ、アンドリュー・バルトフェルド

这一关的挑战1比较让人烦躁，カイ的攻击力比较低，威力最高的武器也只能对ランバ・ラル造成2000多的伤害，而且命中率只有50%多，还没有增加命中的精神。好在アムロ的追击武器威力不俗，磨好血之后多读几次盘还是可以完成的。如果不想太费神可以选择完成挑战2，条件是支援攻击就宽松多了。在第二回合，黑色三连星会作为支援在地图中上部出现，虽然有队长机，但是即使击坠也无法捕获其他两人。

震える山

GB条件1	シロ-（剧情）击坠ノリス
GB条件2	我方队长机击坠アンジェロ（MAP武器除外）
挑战条件1	2回合以内使用シロ-（剧情）击坠ノリス
挑战条件2	我方队长机在超强气状态下击坠アンジェロ（MAP武器除外）
可捕获机体	ザクII、ドム、ガフラン、ザクウォ-リア
解锁角色	アイナ・サハリン、ギニアス・サハリン、ノリス・パッカ-ド

本关中3位剧情角色的能力都不高，而且**シロ-**无法回复HP，加上敌人会从四面八方涌过来，所以最好开局就把他们移动到我方的阵地之内加以保护，**ノリス**会在第一回合就冲下来，让我方队员磨血之后，再换**シロ-**去攻击。虽然他的命中率很低，但是用他的两名队友进行支援攻击，基本都能把**ノリス**击坠。第3回合，**ギニアス**会驾驶着**アプサラスIII**以超强气状态出现，由于这时一般都完成了挑战1，所以会同时面对很多敌人，玩家可以先看一下不同敌人的移动力，利用移动力的差距让他们拉开距离，再逐个击破即可。本关里可捕获的机体很多，在攻击时最好集中攻击队长机，能快速减少敌人的数量。

ジャブローの风

GB条件1	2回合之内让カミ-ユ（剧情）与ジェリド交战
GB条件2	我方队长机击坠ランバ・ラル（MAP武器除外）
挑战条件1	2回合之内，让カミ-ユ（剧情）击坠3台ハイザック后，与ジェリド交战
挑战条件2	我方队长机在超强气状态下击坠ランバ・ラル（MAP武器除外）
可捕获机体	ハイザック、マラサイ、ギャプラン、ザクII、アヘッド・スマルトロン
解锁角色	ジェリド・メサ、マウアー・ファラオ

由于**カミ-ユ**在第一回合根本无法攻击到**ハイザック**，所以要想击坠3台的话需要先让所有人先向右边移动，其他人削减杂兵的HP，然后在第2回合利用再动机会，让**カミ-ユ**清理掉3台敌机，同时站到接近左下方敌人的位置，到敌方回合时，**ジェリド**会主动过来攻击，即可完成挑战1。如果对**カミ-ユ**的生存能力不放心的话，可以让他使用"集中"精神，再站到树林地形上，可以增加不少回避率。第3回合时地图上方会出现增援，不过能力并不强，需要注意的是完成挑战后出现的秘密机体**ウイングガンダム**，攻击力和机动性都相当高，移动距离也远，在它接近时最好优先处理掉。

ジャブロに散る

GB条件1	アムロ（剧情）击坠シャア
GB条件2	我方队长机击坠ソシエ（MAP武器除外）
挑战条件1	3回合内用アムロ（剧情）击坠シャア
挑战条件2	5回合内用我方队长机击坠ソシエ（MAP武器除外）
可捕获机体	アッガイ、カプル、マラサイ
解锁角色	シャア・アズナブル、ガルマ・ザビ

本关的难度比较低，初期配置的敌人有两个小队都可以被捕获，**アムロ**的能力不俗，初期的位置也离**シャア**比较近，让我方队员先削减血量就能完成挑战。GB2的完成更是简单。在使用队长攻击时，可以用战舰做额外的支援攻击，参与支援的战舰还会获得经验奖励。由于战舰本身作战能力一般，移动后无法攻击，也没有再动机会，所以为队长机支援是给战舰的练级的重要方法。

ジブラルタル空域

GB条件1	マヘリア（剧情）击坠ピピニ-デン
GB条件2	ウッソ（剧情）击坠キャラ
挑战条件1	2回合内用マヘリア（剧情）击坠ピピニ-デン
挑战条件2	在击坠4台ガザC之后，用ウッソ（剧情）击坠キャラ
可捕获机体	ゾロ
解锁角色	キャラ・ス-ン、クロノクル・アシャ-、アルベオ・ピピニ-デン

ピピニ-デン离**マヘリア**的距离不远，我方战舰向左边移动后，第2回合用我方单位将其打成残血，再用**マヘリア**攻击即可。**マヘリア**命中率一般，但是她的队友**ジュンコ**有集中，可以作为支援攻击来帮忙。第二回合**マ-ベット**和**ウッソ**作为我方增援登场，他们驾驶的**ヴィクトリ-ガンダム**在普通形态下移动力非常差，变形之后才能顺利移动，好在机体的其他能力都不错，算好血量可以很轻松地击坠**キャラ**。

ソロモンの悪梦

GB条件1	ボリス・シャウア-（剧情）击坠ガト-
GB条件2	我方队长机击坠リヴァイヴ、ヒリング或ブリング（MAP武器除外）
挑战条件1	ボリス・シャウア-（剧情）在超强气状态击坠ガト-
挑战条件2	我方队长机在超强气状态击坠リヴァイヴ、ヒリング或ブリング（MAP武器除外）
可捕获机体	无
解锁角色	ドズル・ザビ、アナベル・ガト-、エギ-ユ・デラ-ズ、シ-マ・ガラハウ

又到了传统的GP02关，驾驶**ガンダム**试作2号机的**ガト-**拥有一击必杀的MAP武器核弹，射程远范围大，对付他最好从远处直接冲到身边，一回合之内将其解决。击坠**ガト-**之后，**フロンタル**就会撤退。GB1后登场的**リヴァイヴ**、**ヒリング**和**ブリング**只要击坠其中一个，其他2人就会撤离，由于完成GB的条件不能使用MAP武器，所以想要把3人全部击坠的话可以考虑使用能够多重攻击的武器，先把他们都打到残血，再用多重武器一起干掉。



河を渡って木立を抜けて（秘密关卡）

GB条件1	クリス（剧情）与バ-ニィ交战
GB条件2	我方队长机击坠シャア（MAP武器除外）
挑战条件1	按ガルシア、ミ-シャ、シュタイナ-的顺序分别击坠后，再让クリス（剧情）与バ-ニィ交战
挑战条件2	ゲルググ全部击坠之后，使我方队长机在超强气状态击坠シャア（MAP武器除外）
可捕获机体	ザクII、ゲルググ、ガフラン

本关是秘密关卡，几位剧情敌人等级都在20左右，如果我方实力不够的话还是回头再来挑战比较好。条件中的**クリス**是**クリスチ-ナ・マッケンジ-**，**バ-ニィ**是**バ-ナ-ド・ワイズマン**的昵称，**ミ-シャ**指的是**ミハイル**，挑战1需要按顺序破3名敌人再与**バ-ナ-ド**交战，让我方队员先磨血的话不难完成，只是**クリス**没有命中系的精神，在攻击时可能需要先存一下档。GB1和GB2后出现的敌人杂兵在6～7级，会无限增援，想要开发新机体的话可以装上增加机体EXP的OP，在这里练机体经验。本关的胜利条件是击坠**バ-ナ-ド**，派一台机动性高的机体和他玩，其他角色就能靠敌人的增援练级了。

ファーデーンの光と影

GB条件1	フリット（剧情）击坠ラクト
GB条件2	使我方队长机进行追击，击坠ギャバン
挑战条件1	ボヤ-ジ机的HP未降到40%以下时，用フリット（剧情）击坠ラクト
挑战条件2	未击坠任何杂兵ボルジャ-ノン时，使我方队长机进行追击，击坠ギャバン
可捕获机体	ボルジャ-ノン、バクウ
解锁角色	ドン・ボヤ-ジ、ラクト・エルファメル、イワ-ク・ブライア

ボヤ-ジ是本关中的友方NPC，虽然属于我方，但是无法控制其行动。AI的行动规律是见人就上，哪里有敌人就往哪里跑，完全不顾自身安危。如果他被击坠的话还会导致GAME OVER，非常让人头疼。虽然"信赖"精神可以对他使用，但是在这时我方的SP点数还不多，能为他回复的HP有限，所以要注意他的动向。挑战1需要的条件就是在他的HP降到40%以下前用**フリット**击坠**ラクト**，由于在第一回合里**ボヤ-ジ**的HP就会掉到60%左右，所以在第二回合我方行动时一定要让战舰向上方移动，争取能够让我方单位攻击到**ラクト**，再让**フリット**将其击坠。击坠**ラクト**后，敌方会出现不少增援，完成GB1也会出现9台敌机增援，场面比较混乱，最好能让我方比较强力的角色去击坠敌人的队长机，可以捕获大量敌人。本关中可以捕获的机体极多，过关后全部卖掉的话有20万左右的点数入账，是刷钱的好去处。

王国崩坏

GB条件1	同时击坠2台以上的リ-オ-
GB条件2	ヒイロ（剧情）与ネオ交战
挑战条件1	2回合内同时击坠2台以上的リ-オ-
挑战条件2	击坠スティング、アウル和ステラ后，用ヒイロ（剧情）与ネオ交战
可捕获机体	ト-ラス
解锁角色	ルクレツイア・ノイン、ステラ・ル-シエ

本关敌人的数量相当多，除了初期配置的十多台之外，第二回合还会出现数台**ト-ラス**作为增援，好在GB和挑战条件比较简单，可以完成之后慢慢料理敌人。挑战1需要使用多重射击的武器一次击坠2台杂兵，由于我方初期位置和敌人相当近，所以派人磨血之后，让一台有多重射击武器的机体就能轻松完成挑战条件。挑战2的条件比较苛刻，而且浪费了不少经验值，所以这关推荐完成挑战1来引发秘密机体的出现。

メメントモリ攻略战

GB条件1	2回合之内，使我方队长机击坠ヒリング（MAP武器除外）
GB条件2	我方队长机击坠プル（MAP武器除外）
挑战条件1	一回合之内，使我方队长机击坠ヒリング（MAP武器除外）
挑战条件2	击坠所有量产型キュベレイMk-II之后，用我方队长机击坠プル（MAP武器除外）
可捕获机体	量产型キュベレイMk-II、ゲルググM
解锁人物	エルピ-・プル、HARO、ロックオン・ストラトス、スメラギ・李・ノリエガ、ネ-ナ・トリニティ

这一关的难度比较高，关卡本身需要10回合之内让**スメラギ**的战舰到达地图最下方的绿色区域处，但是路上有大量敌机，而且敌人还会在目标地点附近无限增援。由于玩家无法控制刹那和**スメラギ**，所以对我方部队的战斗力有了进一步的要求。挑战1需要在一回合之内用队长机击坠**ヒリング**，由于战舰初始位置离**ヒリング**很远，所以在需要战舰使用“加速”精神之外，还要提前部署好移动力、攻击力或射程优秀的机体。我方队长机最好有热血、必中等精神，确保队员们磨血之后能确实地将**ヒリング**击坠。好在目标只有2万出头的HP，能够打到3～4下就差不多了。不过在击坠**ヒリング**之后，周围的杂兵仍然是比较大的威胁，如果还有多余的战斗力最好也能清理一下。剧情登场的刹那能力比较强，但是打不了多久就会EN不足，很难一机撑起局面。能撑到第2回合，面对杂兵就会轻松不少，由于第一回合已经部署了很多机体在场上，利用支援攻击一击就能干掉一台杂兵机体，可以很快清理好场上的局面。如果不想麻烦的话，下方的GN-X III可以剩一台不杀，这样就不会出现无限增援。如果顺利的话，战舰在8回合左右会到达目标地点，就可以过关了。GB1后出现的杂兵量产型**キュベレイ**Mk-II射程很远，可以通过捕获来避免很多麻烦，其余的敌人增援都不难解决。

决死の共同战线

GB条件1	3回合之内击坠8台ガフラン
GB条件2	フリット（剧情）击坠プルツ-
挑战条件1	2回合之内击坠8台ガフラン
挑战条件2	フリット（剧情）受ボヤ-ジ（剧情）和ラクト（剧情）的支援击坠プルツ-
可捕获机体	ガフラン、量产型キュベレイMk-II
解锁人物	プルツ-、デシル・ガレット、ユリン・バ-ミングス

开局左边和右边的敌人在第一回合不会主动向我方的位置移动，想要完成挑战1的话，需要兵分两路左右击坠，好在敌人不是很强。地图中部的敌人会在刚开始就冲上来，击坠其队长机就可以捕获其余4台。完成GB1出现的增援是10多台量产型**キュベレイ**Mk-II，射程远、机动性也比较强，被它们一拥而上的话，我方实力较差的队员很可能死在支援攻击的乱枪之下，所以除了捕获其中一部分外，在我方回合尽量多击坠一些能够降低风险。GB2出现的两台机体也都有些难缠，一台防御强，一台机动性强，建议利用两者移动力的差距先拉开距离，再逐个击坠。

散りゆく光の中で

GB条件1	刹那（剧情）击坠コ-ラサワ-
GB条件2	スメラギ（剧情）击坠ロザミア
挑战条件1	刹那（剧情）在未受任何伤害的情况下，4回合内击坠コ-ラサワ-
挑战条件2	击坠3台ギャプラン之后，让スメラギ（剧情）在超强气状态下击坠ロザミア
可捕获机体	GN-X III、ギャプラン、ゾロ
解锁角色	ティエリア・ア-デ、パトリック・コ-ラサワ-、カティ・マネキン

本关地上会有闪烁的红色格子，闪烁的格子下一回合会有碎片砸下来造成伤害，要注意回避。敌人不会躲避这些地点，所以可以利用起来削减敌人的HP。要完成挑战1的话，建议开局让刹那向地图右上方移动，同时我方战舰向他的方向移动尽早汇合，避免让他被攻击到。**コ-ラサワ**-能力平平，让我方队员将其血量降低之后，再让刹那将其击坠就好。不过之后**ミスタ-・ブシド**-作为增援出现，同时也有大量杂兵和他一起出现，对付起来比较棘手，好在他射程不是很远，可以远程先磨血，再冲上去解决就好。GB1和GB2出现的敌人均以小队形式出现，杂兵可以直接击坠其队长来捕获。这里比较头疼的是GB2，**スメラギ**的战舰攻击力低不说，命中率也相当低，还是存档之后多尝试下吧。



终わらない明日へ

GB条件1	3回合之内，让キラ（剧情）与クル-ゼ交战
GB条件2	マリュ-（剧情）击坠クエス
挑战条件1	2回合之内，让キラ（剧情）与クル-ゼ交战
挑战条件2	在击坠レズン之后，用マリュ-（剧情）在超强气状态击坠クエス
可捕获机体	ザクウォ-リア、ジン、ギラ・ド-ガ

这一关地图中央的黄色区域处在敌方巨型武器的射程中，地图炮每2回合就会发射一次，对范围内的所有敌我单位造成10000点伤害。由于敌人的AI好像并不在意被地图炮攻击，所以我方可以沿着黄色范围布阵，让敌人冲进来被地图炮打残，然后我们再收人头。本关的挑战1条件比较苛刻，需要让**キラ**先回到战舰里，再让战舰加速全力向上走，第2回合再让**キラ**出击，刚好会在敌方回合受到**クル-ゼ**的攻击。GB2和挑战2和上一关的类似，要用战舰击坠敌人。好在**ア-クエンジェル**的副机师有“集中”精神，命中率还算说得过去，不过还是记得先存档为好。

始まりの交错（秘密关卡）

GB条件1	ハル（剧情）受リナ（剧情）的支援攻击与ボリス・シャウア-交战
GB条件2	在同一回合击坠ガイア、オルテガ和マッシュ
挑战条件1	2回合内完成GB1
挑战条件2	在与ガイア、オルテガ和マッシュ初次交战时的一次攻击将3机同时击坠
可捕获机体	ケンプファ-、Hi-νガンダム、百式、リック・ディアス

本关是这个区域的隐藏关，难度自然会比前几个关卡高一个档次，敌人的等级有30级之高。本关的胜利条件是击坠**ボリス**，由于他是队长机，所以击坠他就能捕获周围的各种强力机体。反过来说，如果想要好好打完GB和挑战的增援，就要留着**ボリス**，清理掉周围的各种强力机体，再对付GB的无限增援。需要当心的是，剧情登场的**ベアッガイ**相当脆弱，会被**ボリス**一击击坠，加上移动力低下，可能会被**ボリス**追得跑都跑不掉。推荐让几台机体上前围住**ボリス**，再让**ベアッガイ**向地图上方移动脱离其攻击范围。完成GB1后会出现黑色三连星驾驶的3台**リック・ドム**II，将它们击坠后就会有等级20级的**ドライセン**的无限增援，而完成GB2后，则会出现《SEED D》的三小强，击败他们后则会出现**ストライクダガ**-的无限增援，等级也是20。本关的秘密机体是シャア的**ナイチンゲ-ル**，等级为28，战斗力也相当强，尤其是射程远、威力高的浮游炮，在遇到他时一定要注意其攻击范围，不要把残血的单位留在其射程+移动力的格子内。

ホンコン・シティ

GB条件1	カミーユ（剧情）与フォウ交战
GB条件2	アムロ（剧情）击坠トロワ
挑战条件1	2回合内让カミーユ（剧情）与フォウ交战
挑战条件2	アムロ（剧情）在无伤状态下击坠トロワ
可捕获机体	シルバー・スモー
解锁角色	ブラン・ブルタ一ク、フォウ・ムラサメ

这一关的地形中有很多高楼，不能飞行的机体无法通过这些地形，而敌人多数都会飞行，所以为了打起来方便，推荐多带能飞的机体。GB1的条件很简单，只要让**カミーユ**在第一回合内向上移动，第2回合基本能摸到**フォウ**，实在不行的话，他还有“狙击”精神可以加1格射程。在清理过地图中央的敌人之后，GB2的条件也不难达成。要注意本关登场的秘密机体有**ガンダムエクシア**和**ガンダムデュナメス**两台，前者运动性比较高，后者射程很远，如果被他们互相支援攻击的话会受到很高的伤害，这里还是建议逐个击坠比较安全。

ウィルゲム离陆

GB条件1	ロラン（剧情）击坠ポウ
GB条件2	我方队长机击坠シュタイナー（MAP武器除外）
挑战条件1	ロラン（剧情）受ギャバン（剧情）的追击击坠ポウ
挑战条件2	将场上的ケンプファー、ハイ・ゴッグ、ザクII改全击坠后完成GB2
可捕获机体	ウォドム、ガフラン
解锁角色	ポウ・エイジ

本关的两个挑战都比较苛刻，挑战1需要用追击，**ギャバン**的追击攻击对**ポウ**的伤害有大概3000出头，而**ロラン**的最强攻击只有5000多的伤害，所以要事先算好血量再打。挑战2则需要先把**シュタイナー**的几个同伴击坠再打BOSS机，也比较麻烦。需要击坠的敌机等级在10～12级左右，好在数量很少。本关剧情登场的机体虽然不强，但是有战舰可以补给，所以打起来会比较轻松。

宇宙要塞ア・バオア・クー

GB条件1	5回合内击坠所有リック・ドム
GB条件2	アムロ（剧情）击坠ギャバン
挑战条件1	3回合内击坠所有リック・ドム
挑战条件2	8回合内用アムロ（剧情）击坠ギャバン
可捕获机体	ザクII、ゲルググ、ガザC
解锁角色	ララア・スン、コンスコン、ギレン・ザビ、キシリア・ザビ、マシュマー・セロ

这一关中有数台敌人的战舰，如果将其击坠，就能捕获包括队长机在内的同队机体。虽然战舰看起来HP很高，但其实单位对战舰的伤害是有加成的，所以迅速击坠战舰不失是快速解决大量敌人的好办法，这个手段在以后的关卡中也会经常用到。在消灭一定数量的敌人之后，**シャア**会开着**ジオング**出场，实力比较强，建议在攻关时把精神留在这里使用。挑战1中要击坠的**リック・ドム**一共12台，HP有15300，等级为8级。利用再动机会和各种多重射击武器不难完成，挑战2则需要在刚开始的时候赶一下时间，尽快把场上的敌人清理干净，这样当**ギャバン**出现时就可以直接攻击他。这一关里可以捕获的机体数量也不少，加上各个BOSS机的点数也不低，可以用来刷钱和练级。



キリマンジャロの嵐

GB条件1	カミーユ（剧情）击坠フォウ
GB条件2	クワトロ（剧情）与ネオ交战
挑战条件1	3回合内用カミーユ（剧情）击坠フォウ
挑战条件2	在击坠ゲルズゲー和ザムザザー后，让クワトロ（剧情）与ネオ交战
可捕获机体	ジムII、マラサイ、ストライクダガー、ウィンダム
解锁角色	ロザミア・バダム

本关的地形相当有趣，山脉把地图分割成了几个区域，只有能飞行的单位才能通过，敌人在地图下方部署的单位都不会飞，所以如果我方将战舰从初始位置向上移动的话，不仅能够增援**カミーユ**和**クワトロ**，在3回合内完成挑战1，还能让敌人绕半天路才能过来，在敌人队形分散之后逐个击坠。不过GB1和GB2登场的增援实力都比较强，GB1出现的**ザムザザー**和**ゲルズゲー**都是硬骨头，最好能让有“直击”精神的人去攻击；GB2出现的三人等级在13～15级，都有BOSS级的实力，不过这也意味着大量点数和经验，留意一下他们的武器射程就能找到对付的方法。

月の宮殿

GB条件1	ロラン（剧情）击坠メリーベル
GB条件2	10回合内，让ハリー（剧情）与ルナマリア交战
挑战条件1	在击坠6台以上バンデット的情况下，让ロラン（剧情）击坠メリーベル
挑战条件2	8回合内，让ハリー（剧情）与ルナマリア交战
可捕获机体	バンデット、マヒロー、ゲイツR、ザクウォーリア、アヘッド・スマルトロン
解锁角色	コレン・ナンダー、ハリー・オード、スエッソン・ステロ、ディアナ・ソレル、メリーベル・ガジット

本关我方有强力机体TurnA助阵，它的核弹攻击有10000的基础攻击力，而MAP武器的月光蝶则是清光地图上所有单位的EN（在战舰中的则不受影响），这让本关显得难度很低，上来的大片敌人用一个月光蝶把他们所有EN清光，再派人上去攻击，就知道什么叫作打不还手了。虽然敌人在自己的回合会自动回复EN，但是一回合的空窗期已经足够我方单位大显神威了。由于TurnA可以回战舰补充EN和MP，所以这一战术能够多次使用。本关的GB和挑战也比较轻松，无论是击坠还是回合数的要求，在近乎无赖的战术下都不是问题。不过要注意的是，后期很多BOSS有MAP武器无效的能力，所以也就不吃这一套了。



战略卫星を叩け

GB条件1	ウッソ（剧情）击坠カテジナ
GB条件2	7回合内击坠ヒイロ和トロワ
挑战条件1	ウッソ（剧情）在超强气状态击坠カテジナ
挑战条件2	5回合内击坠ヒイロ和トロワ
可捕获机体	コンティオ、ゲドラフ、ゾロアット、ブルッケング
解锁角色	カテジナ・ルース、ドゥカー・イク、レンダ・デ・パロマ、タシロ・ヴァゴ

初期地图上的敌人看似很多，但仔细观察就会发现敌人许多都是可捕获的，卖价也不错，可以用来刷钱。挑战1的条件非常轻松，在用**ウッソ**击坠**カテジナ**前给他一个“激励”精神即可。之后**ヒイロ**和**トロワ**就会登场，这是也有足够的时间来对付他们。本关要求10回合内让**ジュンコ**到达地图右上的绿色区域，不过将所有敌人都击坠也可以过关。本关中惟一要注意的是作为秘密机体的**ガンダム**试作2号机，它的核弹还是个很大的威胁，需要算好它的射程，尽量在它出手之前干掉它。



ラフレシア・プロジェクト（秘密关卡）

GB条件1	シ－ブック（剧情）将ラフレシア的HP削至50%以下
GB条件2	我方队长机击坠ハリ－・オ－ド（MAP武器除外）
挑战条件1	一回合内，シ－ブック（剧情）将ラフレシア的HP削至50%以下
挑战条件2	在シルバ－・スモ–全被击坠后完成GB2
可捕获机体	シルバ－・スモ–
解锁角色	ザビ–ネ・シャル、ドレル・ロナ、カロッゾ・ロナ

本关又是难度较高的秘密关卡，敌人的实力在25级左右。不过敌人的数量很少，初期只有一台**ラフレシア**，如果将其击坠就会过关，所以完成GB和挑战都要扛着它来完成。GB1的增援包括1台**ゴ–ルド・スモ–**和5台**シルバ–・スモ–**，GB2和秘密机体只有**メビウス・ゼロ**和**アドラステア**各一台，如果将它们击坠的话，就会出现无限增援的敌人，撑不住的话就快些把**ラフレシア**击坠即可过关。

力天使の蜃气楼

GB条件1	在有ELS残余的情况下击坠バルバトス・ミラ–ジュ
GB条件2	在有ELS残余的情况下，击坠リヴァイブ、ヒリング和ブリング
挑战条件1	在有ELS残余的情况下，用我方队长机击坠バルバトス・ミラ–ジュ（MAP武器除外）
挑战条件2	在有ELS残余的情况下，同时击坠リヴァイブ、ヒリング和ブリング
可捕获机体	无
解锁角色	シャギア・フロスト、オルバ・フロスト、リヴァイヴ・リバイバル、ヒリング・ケア、ブリング・スタビティ

进入了新的区域之后，关卡的难度有所提升，本关初期的敌人等级在12级左右，后面出现的增援等级都在19级以上。好在这一关的GB和挑战条件不是很苛刻，只要留下一个ELS不打，然后按正常流程打就好了。**バルバトス・ミラ–ジュ**的能力相当强，攻防和机动性都相当高，HP也有10万，另外它还有一招能够锁定3目标的多重射击武器，被多重射击武器锁定之后，只有第一个目标可以选择反击、回避或防御，对于其他目标虽然有一些命中惩罚，但是伤害不会减少，也不会被防御，所以被攻击到的话，第二、第三目标有时反而会比较危险，BOSS的多重射击武器射程为3～5，范围不是很广，可以尽量分散站位来避免多个单位被伤害。

リ–ブラ发进

GB条件1	利用追击将ミリアルド击坠
GB条件2	我方队长机击坠ヤザン（MAP武器除外）
挑战条件1	五飞（剧情）受ヒイロ（剧情）的追击，将ミリアルド击坠
挑战条件2	我方队长机在超强气状态击坠ヤザン（MAP武器除外）
可捕获机体	リ–オ–、ハンブラビ、ギラ・ド–ガ
解锁角色	ミリアルド・ピ–スクラフト、ドロシ–・カタロニア、トレ–ズ・クシュリナ–ダ、レディ・アン、マリ–メイア・クシュリナ–ダ

这一关的胜利条件是让**ヒイロ**到达地图右端的绿色区域，或是将敌人全灭。初期敌人的数量相当多，但是大多数都能被捕获，一路向右移动，击坠沿途的队长机或战舰，到达地图中央时，就应该把场面清理得差不多了。这一关的挑战1比较苛刻，五飞的命中率比较低而且没有相关精神，**ヒイロ**的指挥范围也比较小，要恰好形成追击需要不少运气成分。这里推荐完成挑战2，即使没有靠杀杂兵加气力的话，一个"气合"或"激励"也能达成条件。完成GB1、GB2和出现的增援数量都不算多，如果觉得麻烦不想打的话可以让**ヒイロ**直奔过关的绿色区域。只要达成了GB和挑战的条件，无论之后出现的增援有没有杀掉，过关之后都会是3星，如果懒得打的话可以这样快速过关节省时间。

メサイア攻防战

GB条件1	キラ（剧情）击坠シン
GB条件2	我方队长机击坠ドズル（MAP武器除外）
挑战条件1	2回合内用キラ（剧情）击坠シン
挑战条件2	击坠3台以上ビグロ的状态下完成GB2
可捕获机体	ザクウォ–リア、ゲイツR、ジン
解锁角色	グレミ–・トト、ギルバ–ト・デュランダル、ミ–ア・キャンベル、ネオ・ロアノ–ク

在经历了几个条件苛刻的挑战任务之后，本关的挑战任务显得实在是非常简单。**シン**开局就在我方部署位置附近，让一台战舰用"加速"精神冲过去之后，一回合就可以把他打成残血，让**キラ**来补刀了。不过这一关里**キラ**无法正常补给，虽然他的多重射击武器很好用，但是也要注意节约EN。关卡中有很多陨石地形，会影响机体的移动能力，如果把战舰停在陨石区域的话，有时会让机体很难归舰补给，在移动时一定要注意地形和移动力。这一关出现的增援都是有着长射程、高威力武器的机体，如果藏在这些地形后面的话会很讨厌，建议把战线拉到地图中央的开阔部分，就好打多了。

决战の场所南极へ

GB条件1	用ドモン（剧情）将マスタ–ガンダム的HP削减至50%以下（MAP武器除外）
GB条件2	我方队长机击坠ト–ルギス（MAP武器除外）
挑战条件1	2回合内完成GB1
挑战条件2	我方队长机在从未使用精神的条件下击坠ト–ルギス（MAP武器除外）
可捕获机体	无
解锁角色	东方不败マスタ–・アジア

这一关的挑战条件很好达成，**ドモン**在第一回合使用"气合"和"热血"之后，一招石破天惊**ゴッドフィンガ–**可以直接把**マスタ–ガンダム**打下半血，不过本关中出现的敌人都比较强，尤其是第2回合时敌人会出动增援，**レイン**作为友方出现在右上被敌人包围的位置，这里还是推荐在第2回合先清理一下杂兵，再触发挑战条件比较稳妥。另外，本关的地形被山分割成一个"回"字型，恰好敌人大多是没有飞行能力，射程也不长的机体，我方可以派会飞的机体蹲在山上，利用射程来攻击敌人，不仅不会受到反击，还避免了被攻击的危险。完成GB2后，**デビルガンダム**会作为增援出现，它和本关里其他被DG细胞感染的机体一样有比较强的自我回复能力，每回合都会自动回复HP和EN，最好是能集中火力尽快将其干掉。



パラオ攻略战

GB条件1	バナ–ジ（剧情）击坠フル・フロンタル
GB条件2	我方队长机使用追击击坠サ–シエス
挑战条件1	3回合之内用バナ–ジ（剧情）击坠フル・フロンタル
挑战条件2	不击坠任何GN–XIII的情况下，让我方队长机使用追击击坠サ–シエス
可捕获机体	ドラッツェ、ギラ・ズ–ル、リック・ドムII
解锁人物	フル・フロンタル、アンジェロ・ザウパ–、ヒル・ド–ソン、アリ–・アル・サ–シエス

本关的敌人数量相当多，除了场上的大量杂兵之外，后方的两台战舰中也搭载了大量机体，这里要注意的是，敌人的机体如果是在战舰之中的话，将战舰击坠时无法捕获这些机体，只有等它们出击之后，再击坠战舰方能捕获。关卡初期**バナ–ジ**处于敌人的包围之中，可以利用附近**ボリス**的多重射击武器帮助他解围，然后向下方移动与我方主力汇合。**ガト–**驾驶的**ノイエ・ジ–ル**是一块难啃的骨头，其攻击力高达50，还有最大射程为6的二重射击武器，同时接近战也不吃亏，最好能先清理干净杂兵再与之交战，而且不要吝惜SP，多使用精神指令与之对抗吧。完成GB后增援登场的**アルケ–ガンダム**和**タ–ンX**也比较头疼，好在HP都不算特别多，集中火力就能处理。至于挑战条件和前面很多关都差不多，打到这里应该会觉得很简单了吧。

ゼダンの门

GB条件1	クワトロ（剧情）与シロッコ交战
GB条件2	カミーユ（剧情）与キラ交战
挑战条件1	在ヤザン被击坠后，让クワトロ（剧情）与シロッコ交战
挑战条件2	在シロッコ被击坠后，让カミーユ（剧情）与キラ交战
可捕获机体	ガブスレイ、マラサイ、ガザC
解锁角色	ヤザン・ゲーブル、ラムサス・ハサ、ダンケル・クーパー、パプテマス・シロッコ、サラ・ザビアロフ、ハマーン・カーン

本关的难度比较低，初期敌人数量看起来很多，但是很大一部分通过击坠队长机或是战舰能够捕获，而且敌人的能力普遍不是很强，按照位置远近来打就能自然地完成挑战条件。在提坦斯部队全灭后，**ハマーン**会带领阿克西斯的大部队作为增援出现，一共有23机之多。其中有10台可以捕获，其他的都需要慢慢解决。GB1的增援包括了**ジャスティスガンダム、フリーダムガンダム**和他们的战舰**エターナル**，他们的射程都相当远，6～7格左右就能发动支援攻击，要注意不要让单个机体被他们集中火力猛打，否则很可能被击坠。

反乱の狼烟

GB条件1	アムロ（剧情）击坠ギュネイ
GB条件2	我方队长机与トビア交战（MAP武器除外）
挑战条件1	击坠4台以上ギラ・ドーガ后，让アムロ（剧情）击坠ギュネイ
挑战条件2	击坠10台以上ギラ・ドーガ后，让我方队长机与トビア交战（MAP武器除外）
可捕获机体	ギラ・ドーガ、ガザD、ドライセン
解锁角色	ハマーン・カーン、ギュネイ・ガス、レズン・シュナイダー

这一关初期的敌人不是很多，不过敌人的机动性普遍较高，等级低的单位可能会发现命中率方面有一些问题。由于本作中玩家可以通过给机体增加副驾驶席（OP）来增加一名机师，所以等于多出了一份精神可以用。这里推荐为机体配上一名精神互补的副机师，例如**ドモン**的精神攻击性很强，但是却没有回避和命中系的精神，如果把同时有“**ひらめき**”和“**必中**”精神的**フォウ**给他做副机师的话就很合适。本关中也可以用一些带有“集中”精神的机师来弥补命中率不足的问题。本关的GB和挑战依然没有难度，多清理杂兵即可。要注意的是完成GB2之后，会出现13台之多的敌机增援，如果之前耗费太多HP的话最好赶紧回战舰补给，不然在他们的交叉火力下很可能被打成筛子。



天使たちの升天

GB条件1	ウッソ（剧情）击坠クロノクル
GB条件2	我方队长机击坠ヨハン（MAP武器除外）
挑战条件1	ウッソ（剧情）在超强气状态击坠クロノクル
挑战条件2	我方队长机在超强气状态击坠ヨハン（MAP武器除外）
可捕获机体	コンティオ、リグ・シャッコー、ゲドラフ、ブルッケング
解锁角色	ファラ・グリフォン、マリア・ピア・アーモニア

虽然初期敌人机体数不多，但是第3回合就会在地图下方出现大量增援，BOSS级机体**ザンネック**会出现在离地图中央较近的位置，主要不要被偷袭。**ウッソ**的机体在这一关得到了不少强化，磨血之后击坠**クロノクル**并非难事。GB1后登场的**トリニティ**三兄妹等级有21级，实力不俗，可以用MAP武器来削减其血量，再逐个击坠。而GB2后出现的《SEED D》众人也有着相当的实力，前面如果SP点数消耗过多的话可能就会有点难以应对。本关完成之后会进入最后一个关卡区域，敌人的实力有了相当的提高，建议玩家先练一下级，有8～10台等级高于20的机体（和机师）之后挑战起来就会比较轻松了。

小惑星アクシズ

GB条件1	3回合内击坠5台ギラ・ドーガ
GB条件2	我方队长机击坠クロノクル（MAP武器除外）
挑战条件1	一回合内击坠5台ギラ・ドーガ
挑战条件2	击坠所有リグ・シャッコー后，我方队长机击坠クロノクル（MAP武器除外）
可捕获机体	ギラ・ドーガ、ギラ・ドーガ、ドライセン
解锁角色	シャア・アズナブル、クエス・パラヤ、ナナイ・ミゲル

本关中敌人的数量非常多，不过很多都可以捕获。要在一回合内击坠5台**ギラ・ドーガ**，最好派出有多重射击武器的机体，配合补给、热血等精神指令迅速扫清敌人。敌方有几台战舰，通过击坠战舰可以快速捕获杂兵清场。完成GB1和GB2出现的增援都不算很强，要注意的是作为秘密机体登场的**インフィニットジャスティスガンダム**，其等级有25级，无论近战还是远程的攻击力相当高，几乎没有攻击死角，用最大射程为7的武器可以欺负欺负他。



新时代への序曲

GB条件1	2回合内，保证グルーデック（剧情）不受任何伤害
GB条件2	我方队长机进行追击击坠ガトー
挑战条件1	2回合内，不使用精神指令，保证グルーデック（剧情）不受任何伤害
挑战条件2	4回合内，我方队长机进行追击击坠ガトー
可捕获机体	バンデット、マヒロー
解锁角色	ギム・ギンガナム

初期配置的大量ELS会在前5回合内无限增援，是后期用来刷经验的好去处。如果嫌麻烦的话，可以留下一个不杀，增援就不会出现。**グルーデック**的战舰**ディーヴァ**由于要计算数据而在地图正中央无法移动，将我方机体分散在各个方向截击敌人，就能保证他不受伤害，不使用精神也很简单。在完成计算之后，**ギム・ギンガナム**会驾驶着**ターンX**在地图上方增援，同时出现的几个小队可以捕获。本关的GB1、GB2和秘密机体增援都只有1机，但是实力都比较强，等级从28～30不等，头几个回合节省下的SP点数正好留下给他们用。

未来のために

GB条件1	刹那（剧情）与沙慈（剧情）未使用精神指令的情况下，单独将ブシドー击坠
GB条件2	击坠マウアー后，我方队长机进行追击击坠ジェリド
挑战条件1	2回合内完成GB1
挑战条件2	击坠マウアー后，我方队长机在超强气状态进行追击击坠ジェリド
可捕获机体	GN-X III、ガブスレイ、ハンブラビ
解锁角色	ミスター・ブシドー、デヴァイン・ノヴァ、アニュー・リターナー

这一关的挑战1需要让剧情出战的**ダブルオーライザー**和**ミスター・ブシドー**的**スサノオ**单挑，连续使用最大威力的TRANS-AM攻击，在距离5格的位置攻击即可。注意这里的要求是刹那与沙慈不能使用精神指令，像是他人对他们使用友情、激励等精神不会影响挑战的完成。敌人在第一回合会出现大量增援，不过有大量的机体可以捕获，集中攻击队长机即可。完成GB1后出现的增援数量也相当多，但也有大量敌人可以捕获。GB2增援出现的**レジェンドガンダム**机动力很强，武器方面更是有射程2～7的龙骑兵系统，移动距离也相当远，主要不要被他冲进来直接攻击到我方残血的机体。

リボンズの野望

GB条件1	击坠リボンズ之外的所有敌人
GB条件2	击坠リボンズ之外的所有增援敌人
挑战条件1	在2回合内，不使用精神指令击坠リボンズ之外的所有敌人
挑战条件2	用我方队长机的追击击坠リボンズ之外的所有增援敌人
可捕获机体	无

本关的挑战条件1仍然限制精神指令的使用，两台我方战舰周围各有4台**サイコ・ガンダム**（及MK–II），HP从4万8到5万7不等，并且有Iフィ–ルド可以降低ビ–ム属性攻击的伤害，推荐本关中出击一些不用光线作为主攻武器的机体，或是有多重攻击武器的机体。一定要保证机体的防御力或机动力，保证在无精神支持的条件下存活。这些**サイコ・ガンダム**的长距离攻击会消耗MP，如果加上未命中的MP惩罚，很快就会进入弱气甚至混乱状态。如果能生产GP02或**タ–ンエ–ガンダム**（能力解放）的话，利用它们的核弹地图炮可以很轻松地完成挑战条件。完成GB1后，会出现2台**サイコ・ガンダムMk–II**和3台**デストロイガンダム**作为增援，挑战2的要求我方队长机追击击坠这5台机体，非常苛刻，建议本关还是完成挑战1相对简单。完成GB2后，又会出现2台**デストロイガンダム**和2台**デビルガンダム**（恶魔高达）作为增援，而作为秘密机体登场的则是东方不败的**マスタ–ガンダム**，这些敌人都有几率掉落OP，如果实力足够的话推荐把它们都干掉。要注意的是，这关的胜利条件是击坠**リボンズ**，要攻击其他敌人就要抗着他每回合的攻击，如果有机动力高的机体的话可以去和他玩。

人と神と

GB条件1	フリット（剧情）击坠任一フォ–ス・ジェネレ–タ–
GB条件2	フリット（剧情）击坠シナンジュ
挑战条件1	2回合内让フリット（剧情）击坠任一フォ–ス・ジェネレ–タ–
挑战条件2	フリット（剧情）受グル–デック（剧情）的支援攻击击坠シナンジュ
可捕获机体	无

作为游戏的最后一关，本关的难度相当高。虽然初期地图上只有**リボ–ンズガンダム**和4个**フォ–ス・ジェネレ–タ–**，但是玩家需要把**フォ–ス・ジェネレ–タ–**都破坏后才能对BOSS造成实质性伤害。BOSS的HP有20万，攻击命中率高，攻击力也非常强，笔者未加强过防御力的**Zガンダム**被它一击打爆过，在磨血时强力推荐使用过“ひらめき”精神之后再上，避免危险。击坠它之后，真正的最终BOSS**ネメシスR.A.**才会登场，HP高达60万，并且拥有威力高达13000+额外伤害的地图炮，如果轮到他行动的话，基本都会击坠我方一两台HP少的机体。好在BOSS的防御力只有10，利用“魂”等精神可以打出一击十多万的伤害，可以做到在我方回合内一回合解决掉它。从第二回合开始，敌方会在左右两端出现无限的ELS增援，更让人头疼的是，地图中央会出现各种被ELS控制的各代《高达》主角机，其中一些刚登场就会处于超强气状态，等级也高达20～30级，啃起来很是费力，攻击他们会消耗我方大量的SP和EN。挑战1的条件很容易完成，让**フリット**回到战舰中后，第2回合就能打到**フォ–ス・ジェネレ–タ–**，**フリット**的精密**ドッズライフル**对其能造成约25000的伤害，用我方单位先磨好血就可以了。挑战2的条件比较苛刻，**シナンジュ**出现在地图右上方，同时，**フル・フロンタル**会开着另一台**シナンジュ**在地图左下方登场。由于他出现的位置一般会被敌人的增援包围，如果没有我方队员去帮助清场的话，生存的几率不高，所以在完成挑战1后需要让人确保右下方安全。**フリット**的精密**ドッズライフル**对**シナンジュ**只能造成可怜的5000伤害，加上“热血”精神也不够看，磨血时要算好。完成挑战2之后，**ボリス・シャウア–**作为增援登场，敌人的增援则是和他座机一样的**フォ–エバ–ガンダム**，它的多重射击武器威力较强，要注意其射程。完成任一挑战后出现的秘密机体为**アルケ–ガンダム**、**ガンダムヴァサ–ゴ・チェストブレイク**和**ガンダムアシュタロン・ハ–ミットクラブ**，等级高达36级，如果我方没有超强的实力，基本是无法战胜这么多强力敌人同时登场的，如果是正常流程打到这里的话，可能会觉得很难应对，由于本关没有任何可捕获的机体，也没有解锁人物的奖励，推荐首次挑战时先集中火力把BOSS干掉过关，在等级高了之后再来挑战GB和挑战。



成就任务

游戏中有100个成就任务，玩家在游戏的进行中如果达成相应的条件就会自动完成，完成后能够获得基地经验点数作为奖励，下面就列出所有任务和奖励。要注意的是，如果达成成就条件后再读档或重启，或是在菜单中选择放弃任务退出，那该成就依然不算作完成。

编号	达成条件	奖励
1	机体图鉴完成度25%	10000点数
2	机体图鉴完成度50%	25000点数
3	机体图鉴完成度75%	50000点数
4	机体图鉴完成度100%	100000点数
5	角色图鉴完成度25%	10000点数
6	角色图鉴完成度50%	25000点数
7	角色图鉴完成度75%	50000点数
8	角色图鉴完成度100%	100000点数
9	战舰图鉴完成度50%	20000点数
10	战舰图鉴完成度100%	50000点数
11	总击坠数超过50台	10000点数
12	总击坠数超过250台	50000点数
13	总击坠数超过1000台	100000点数
14	总击坠数超过2000台	250000点数
15	战斗中发生超过10次会心一击	10000点数
16	战斗中发生超过50次会心一击	50000点数
17	战斗中发生超过100次会心一击	100000点数
18	开发总次数超过10次	10000点数
19	开发总次数超过50次	50000点数
20	开发总次数超过100次	100000点数
21	捕获机体总数超过10台	10000点数
22	捕获机体总数超过50台	50000点数
23	捕获机体总数超过250台	100000点数
24	拾取部件总次数超过10次	5000点数
25	拾取部件总次数超过50次	50000点数
26	拾取部件总次数超过150次	100000点数
27	使用精神指令总次数超过50次	10000点数
28	使用精神指令总次数超过250次	100000点数
29	达成再动机会3	5000点数
30	达成再动机会5	50000点数
31	达成再动机会∞	10000点数
32	成功击坠己方机体	1000点数
33	用追击系统击坠敌机	5000点数
34	观赏战斗动画超过100次	50000点数
35	我方角色进入超强气状态	1000点数
36	在任意关卡中，第一回合内完成该关卡	10000点数
37	在任意关卡中，未存档即完成该关卡	5000点数
38	我方角色进入混乱状态	10000点数
39	任一机体等级到达99级	100000点数
40	任一角色等级到达99级	100000点数
41	1次战斗中对敌人造成10万以上的伤害	100000点数
42	1次战斗中对敌人造成2万以上的伤害	50000点数
43	使用支援攻击	1000点数
44	在关卡中使用10次OP	10000点数
45	在任意关卡中，未使用精神即完成该关卡	5000点数
46	在任意关卡中，未触发“世代爆发”即完成该关卡	1000点数
47	在任意关卡中，未移动战舰即完成该关卡（不可被击坠）	5000点数
48	在任意关卡中，只出击大型单位（2×2）完成该关卡	10000点数
49	在任意关卡中，出击8台以上的双人机体完成关卡（可使用OP）	20000点数
50	完成关卡总数超过100次	200000点数
51	完成开局关卡	1000点数
52	“ノ–ラ崩坏”达成3星条件	5000点数
53	“白い狼”达成3星条件	5000点数
54	“アレルヤ夺还作战”达成3星条件	5000点数
55	“世界の终わる时”达成3星条件	5000点数
56	“ロ–エングリンを讨て”达成3星条件	5000点数
57	“流血へのシナリオ”达成3星条件	5000点数
58	“胎动する野心”达成3星条件	5000点数
59	“残る命散る命”达成3星条件	5000点数
60	“ユニコ–ンの日”达成3星条件	5000点数
61	“オデッサの激战”达成3星条件	5000点数
62	“震える山”达成3星条件	5000点数
63	“ジャブロ–の风”达成3星条件	5000点数
64	“ジャブロに散る”达成3星条件	5000点数
65	“ジブラルタル空域”达成3星条件	5000点数
66	“ソロモンの恶梦”达成3星条件	5000点数
67	“河を渡って木立を抜けて”达成3星条件	8000点数
68	“ファ–デ–ンの光と影”达成3星条件	10000点数
69	“王国崩坏”达成3星条件	10000点数
70	“メメントモリ攻略战”达成3星条件	10000点数
71	“决死の共同战线”达成3星条件	10000点数
72	“散りゆく光の中で”达成3星条件	10000点数
73	“终わらない明日へ”达成3星条件	10000点数
74	“始まりの交错”达成3星条件	15000点数
75	“ホンコン・シティ”达成3星条件	10000点数
76	“ウィルゲム离陆”达成3星条件	10000点数
77	“宇宙要塞ア・バオア・ク–”达成3星条件	10000点数
78	“キリマンジャロの岚”达成3星条件	10000点数
79	“月の宫殿”达成3星条件	10000点数
80	“战略卫星を叩け”达成3星条件	10000点数
81	“ラフレシア・プロジェクト”达成3星条件	15000点数
82	“力天使の蜃气楼”达成3星条件	20000点数
83	“リ–ブラ发进”达成3星条件	20000点数
84	“メサイア攻防战”达成3星条件	20000点数
85	“决战の场所南极へ”达成3星条件	20000点数
86	“パラオ攻略战”达成3星条件	20000点数
87	“ゼダンの门”达成3星条件	20000点数
88	“反乱の狼烟”达成3星条件	20000点数
89	“天使たちの升天”达成3星条件	20000点数
90	“小惑星アクシズ”达成3星条件	50000点数
91	“新时代への序曲”达成3星条件	50000点数
92	“未来のために”达成3星条件	75000点数
93	“リボンズの野望”达成3星条件	75000点数
94	“人と神と”达成3星条件	100000点数
95	游戏时间超过100小时	100000点数
96	存档100次	50000点数
97	成功录入QR码	5000点数
98	成功录入AR码	5000点数
99	完成最终关卡	100000点数
100	完成全部关卡	100000点数

基地升级

战斗中获得的点数和完成成就任务获得的点数可以为基地升级，基地每升1级就会得到一些奖励，由于奖励非常丰厚，而且有一些要素只能通过升级奖励获得，所以推荐玩家努力升级基地的等级。下面就列出基地升级所需的点数和奖励。其中9级、29级和49级时，会给已有的角色加上大量的ACE点数，推荐在到达该等级之前多购买一些角色。同样，30级和50级时会奖励机体的强化点数，可以提前多生产一些机体。

等级	点数	奖励
2	20000	ガンダムAGE-1ノーマル（机体+生产登录）
3	26000	ホワイトアーク（战舰）
4	33800	可以编成GROUP2
5	43940	ノエル・アンダーソン（角色）
6	52728	ホワイトベース（战舰）
7	63274	ブースター×3（OP）
8	64539	100000资金
9	65830	已有的全部角色ACE点数+100
10	67146	ミレース・アロイ（角色）
11	68489	アーガマ（战舰）
12	69860	サブシート×3（OP）
13	71256	AGEシステム×2（OP）
14	72681	可以编成GROUP3
15	74135	プトレマイオス2（战舰）
16	75618	フラウ・ボウ（角色）
17	79399	デュートリオンビーム发信机（OP）
18	83369	デュートリオンビーム受信机（OP）
19	87537	アークエンジェル（战舰）
20	91914	500000资金
21	96509	メイリン・ホーク（角色）
22	106161	ラー・カイラム（战舰）
23	116776	メガブースター×3（OP）
24	128455	可以编成GROUP4
25	141299	ネエル・アーガマ改（战舰）
26	155430	ミレイナ・ヴァスティ（角色）
27	170973	GNドライブ×3（OP）
28	188070	1000000资金
29	206877	已有的全部角色ACE点数+500
30	227564	已有的全部机体强化点数+30
31	250321	リーンホースJr（战舰）
32	262837	增设ハンガー（OP）
33	275979	第三世代AI学习机能×3（OP）
34	289978	テレストリアルエンジン×3（OP）
35	304267	ユニバーサルエンジン×3（OP）
36	319480	ディーヴァ（战舰）
37	335454	ボリス・シャウアー（角色）
38	352227	サブシート×5（OP）
39	369838	ギガブースター×3（OP）
40	388330	エターナル（战舰）
41	407747	增设ハンガー（OP）
42	428134	キッドエンジン×3（OP）
43	449541	ソレイユ（战舰）
44	472018	プレミアムブースター（OP）
45	495619	アストナージエンジン（OP）
46	520400	リボンズ・アルマーク（角色）
47	546420	バルバトス・ミラージュ（机体）
48	573741	10000000资金
49	602428	已有的全部角色ACE点数+2000
50	632549	已有的全部机体强化点数+1000

开发列表一览

机动战士ガンダム

机体	开发目标1		开发目标2		开发目标3		开发目标4	
ガンダム	Lv2	ジム	Lv4	陸战型ガンダム	Lv5	アレックス	Lv6	ガンダム试作1号机
ガンキャノン	Lv3	ガンタンク	Lv4	ジム・キャノンII	Lv6	ガンダム	–	–
ガンタンク	Lv5	ガンキャノン	Lv6	ロト	–	–	–	–
ボール	Lv6	ジム	Lv8	メビウス・ゼロ	Lv9	エグザス		
ジム	Lv4	ジムII（赤）	Lv5	ジムスナイパーII	Lv7	ジエノアス	–	–
ザクII	Lv3	シャア専用ザクII	Lv5	ザクII改	Lv6	グフ	Lv6	ボルジャーノン
シャア専用ザクII	Lv3	ザクII	Lv6	ジラ	Lv6	ジン	Lv8	ルナマリア専用ガナーザクウォーリア
グフ	Lv3	ザクII	Lv5	グフカスタム	Lv5	ドム	–	–
ドム	Lv3	グフ	Lv3	リック・ドム	Lv5	ドム・トローペン	–	–
リック・ドム	Lv3	グフ	Lv3	ドム	Lv5	リック・ドムII	–	–
ギャン	Lv4	ゲルググ	Lv6	エルメダ	Lv10	ガンダムエピオン	–	–
ゲルググ	Lv3	ゲルググM	Lv3	シャア専用ゲルググ	Lv4	ギャン	Lv6	ゲルググJ
シャア専用ゲルググ	Lv3	ゲルググ	Lv4	ゲルググM	Lv5	ゲルググJ	Lv7	ゼノ
アッガイ	Lv3	ザクII	Lv5	ベアッガイ	Lv5	ズゴック	–	–
ズゴック	Lv3	アッガイ	Lv3	シャア専用ズゴック	Lv5	ズゴックE	–	–
シャア専用ズゴック	Lv3	ズゴック	Lv6	コレン・カプル	Lv10	アビスガンダム	–	–
ビグロ	Lv8	アプサラスII	Lv10	ザムザザー			–	–
ビグザム	Lv2	ビグロ	Lv4	アプサラスIII	Lv10	デストロイガンダム	–	–
エルメス	Lv4	ジオング	Lv5	キュベレイ			–	–
ジオング	Lv5	エルメス	Lv10	ノイエ・ジール	Lv11	サイコ・ガンダム	–	–

机动战士ガンダム 第08MS小队

机体	开发目标1		开发目标2		开发目标3		开发目标4	
陸战型ガンダム	Lv2	ジム	Lv4	ガンダムEz8	Lv5	ガンダム	–	–
ガンダムEz8	Lv3	陸战型ガンダム	Lv8	Gエグゼス	–	–	–	–
グフカスタム	Lv3	グフ	Lv6	ガラ	Lv8	イザーク専用スラッシュザクファントム	–	–
アプサラスII	Lv2	ザクTurn A	Lv3	ビグロ	Lv7	アプサラスIII	–	–
アプサラスIII	Lv3	アプサラスII	Lv5	ビグザム	Lv8	ウォドム	–	–

机动战士ガンダム0080 ポケットの中の战争

机体	开发目标1		开发目标2		开发目标3		开发目标4	
アレックス	Lv3	ジム・カスタム	Lv3	ガンダム	Lv13	フォーエバーガンダム	–	–
ジムスナイパーII	Lv3	ジム	Lv3	ジム・カスタム	Lv5	ジムII（赤）	Lv15	ガンダムデュナメス
ハイ・ゴッグ	Lv5	ズゴックE	Lv6	カプル	–	–	–	–
ズゴックE	Lv3	ズゴック	Lv4	ハイ・ゴッグ	Lv5	カプル	–	–
ザクII改	Lv3	ザクII	Lv4	ドラッツェ（袖付き）	Lv5	ハイザック（緑）	–	–
リック・ドムII	Lv3	リック・ドム	Lv7	ドライセン（袖付き）			–	–
ゲルググJ	Lv3	ゲルググ	Lv3	ゲルググM	Lv4	ケンプファー	–	–
ケンプファー	Lv3	ゲルググM	Lv5	ゲルググJ	Lv9	レズン専用ギラ・ドーガ	–	–

机动战士ガンダム0083 STARDUST MEMORY

机体	开发目标1		开发目标2		开发目标3		开发目标4	
ガンダム试作1号机	Lv2	ガンダム	Lv4	ガンダム试作2号机	Lv5	ガンダム试作1号机フルバーニアン	–	–
ガンダム试作1号机フルバーニアン	Lv3	ガンダム试作1号机	Lv4	ガーベラ・テトラ	Lv11	ガンダム试作3号机	–	–
ガンダム试作2号机	Lv3	ガンダム试作1号机	Lv5	ガーベラ・テトラ	Lv10	ガンダムヴァーチェ	–	–
ガンダム试作3号机	Lv2	ガンダム	Lv3	ガンダム试作2号机	Lv4	ガーベラ・テトラ	–	–
ジム・カスタム	Lv3	ジム・キャノンII	Lv3	ジムスナイパーII	Lv6	ガンダムMk-II（白）	Lv10	ジエノアスカスタム
ジム・キャノンII	Lv3	ジム・カスタム	Lv4	ガンキャノン	–	–	–	–
ドム・トローペン	Lv3	ドム	Lv3	リック・ドム	–	–	–	–
ゲルググM	Lv3	ゲルググ	Lv5	ケンプファー	Lv6	ゲルググJ	–	–
ガーベラ・テトラ	Lv3	ガンダム试作2号机	Lv4	ガンダム试作1号机フルバーニアン	Lv5	リック・ディアス（黒）	–	–
ノイエ・ジール	Lv3	ジオング	Lv7	α・アジール	–	–	–	–

机动战士Zガンダム

机体	开发目标1		开发目标2		开发目标3		开发目标4	
ガンダムMk-II（白）	Lv3	マラサイ	Lv4	スーパーガンダム	Lv5	百式	–	–
スーパーガンダム	Lv3	ガンダムMk-II（白）	Lv20	ダブルオーライザー（最终决战仕様）	–	–	–	–
リック・ディアス（黒）	Lv2	リック・ドムII	Lv5	百式	–	–	–	–
百式	Lv3	リック・ディアス（黒）	Lv3	ガンダムMk-II（白）	Lv5	Zガンダム	Lv5	デルタプラス
Zガンダム	Lv3	百式	Lv5	リ・ガズィ	Lv7	ZZガンダム	Lv10	ガンダムキュリオス
ジムII（赤）	Lv3	ジムスナイパーII	Lv6	ジエガン	Lv8	ジエノアス	–	–
ハイザック（緑）	Lv3	ザクII改	Lv5	マラサイ	Lv8	ザクウォーリア	–	–
マラサイ	Lv3	ハイザック（緑）	Lv5	ギラ・ドーガ	Lv9	マヒロー	–	–
ギャプラン	Lv5	ガブスレイ	Lv10	カオスガンダム	Lv15	ガフラン	–	–
ガブスレイ	Lv3	ハンブラビ	Lv3	ギャプラン	Lv5	メッサーラ	–	–
ハンブラビ	Lv4	ガブスレイ	Lv5	メッサーラ	Lv10	アビスガンダム	–	–
サイコ・ガンダム	Lv5	サイコ・ガンダムMk-II	Lv10	デストロイガンダム	–	–	–	–
サイコ・ガンダムMk-II	Lv3	サイコ・ガンダム	Lv5	クイン・マンサ	–	–	–	–
メッサーラ	Lv3	パラス・アテネ	Lv6	ジ・O	–	–	–	–
パラス・アテネ	Lv4	メッサーラ	Lv7	ジ・O	Lv13	プロヴィデンスガンダム	–	–
ジ・O	Lv3	パラス・アテネ	Lv8	アヘッド・スマルトロン	Lv11	レジェンドガンダム	–	–

机体	开发目标1		开发目标2		开发目标3		开发目标4	
ガザC	Lv4	ガザD（袖付き）	Lv6	ゾロ	–	–	–	–
キュベレイ	Lv3	エルメス	Lv5	キュベレイMk-II（プル机）	Lv5	キュベレイMk-II（プルツー机）	Lv5	量产型キュベレイMk-II（紫）

机动战士ガンダムZZ

机体	开发目标1		开发目标2		开发目标3		开发目标4	
ZZガンダム	Lv3	Zガンダム	Lv9	ガンダムヴァーチェ	Lv12	ガンダムDX	–	–
キュベレイMk-II（プル机）	Lv4	キュベレイ	Lv4	キュベレイMk-II（プルツー机）	Lv4	量产型キュベレイMk-II（紫）	Lv11	クイン・マンサ
キュベレイMk-II（プルツー机）	Lv4	キュベレイ	Lv4	キュベレイMk-II（プル机）	Lv4	量产型キュベレイMk-II（紫）	Lv11	クイン・マンサ
量产型キュベレイMk-II（紫）	Lv3	エルメス	Lv4	キュベレイ	–	–	–	–
クイン・マンサ	Lv2	キュベレイMk-II（プル机）	Lv2	キュベレイMk-II（プルツー机）	Lv4	クシャトリヤ	–	–

机动战士ガンダム 逆襲のシャア

机体	开发目标1		开发目标2		开发目标3		开发目标4	
vガンダム	3	サザビー	4	フォーエバーガンダム	5	Hi-vガンダム	–	–
リ・ガズィ	3	リゼル	4	Zガンダム	6	vガンダム	–	–
ジェガン	3	ジムII（赤）	4	スタークジェガン	8	シャルドール	–	–
ギラ・ドーガ	3	レズン専用ギラ・ドーガ	5	ギラ・ズール	6	ヤクト・ドーガ（ギュネイ机）	6	ヤクト・ドーガ（クェス机）
レズン専用ギラ・ドーガ	3	ギラ・ドーガ	5	ケンプファー	6	アンジェロ専用ギラ・ズール	–	–
ヤクト・ドーガ（ギュネイ机）	3	ギラ・ドーガ	4	ヤクト・ドーガ（クェス机）	6	サザビー	–	–
ヤクト・ドーガ（クェス机）	3	ギラ・ドーガ	4	ヤクト・ドーガ（ギュネイ机）	6	サザビー	–	–
サザビー	3	ヤクト・ドーガ（ギュネイ机）	3	ヤクト・ドーガ（クェス机）	5	ナイチンゲール	5	シナンジュ
α・アジール	5	ラフレシア	7	ノイエ・ジール	–	–	–	–

机动战士ガンダムUC

机体	开发目标1		开发目标2		开发目标3		开发目标4	
ユニコーンガンダム	Lv2	vガンダム	Lv3	Hi-vガンダム	Lv5	ガンダムF91	–	–
リゼル	Lv2	ジェガン	Lv3	リゼル（队长机）	Lv5	リ・ガズィ	–	–
リゼル（队长机）	Lv2	ジェガン	Lv3	リゼル	Lv5	リ・ガズィ	Lv8	ムラサメ
デルタプラス	Lv3	百式	Lv4	Zガンダム	Lv8	GNアーチャー	–	–
スタークジェガン	Lv3	ジェガン	Lv12	ガンダムヴァーチェ			–	–
ロト	Lv3	ガンタンク	Lv7	ジェノアス	Lv10	ゲドラフ（アインラッド）	Lv12	ウォドム
ドラッツェ（袖付き）	Lv3	ザクII改	Lv5	ガーベラ・テトラ	Lv9	バクゥ	–	–
ガザD（袖付き）	Lv3	ガザC	Lv7	ゾロ	–	–	–	–
ドライセン（袖付き）	Lv2	リック・ドム	Lv3	リック・ドムII	Lv10	シルバー・スモー	–	–
ギラ・ドーガ（袖付き）	Lv3	ギラ・ドーガ	Lv4	ギラ・ズール	Lv5	ギラ・ズール（亲卫队机）	Lv8	ゲイツR
ギラ・ズール	Lv3	ギラ・ドーガ	Lv4	ギラ・ドーガ（袖付き）	Lv4	ギラ・ズール（亲卫队机）	–	–
ギラ・ズール（亲卫队机）	Lv2	ギラ・ドーガ（袖付き）	Lv3	ギラ・ズール	Lv5	アンジェロ専用ギラ・ズール	–	–
アンジェロ専用ギラ・ズール	Lv2	ギラ・ドーガ（袖付き）	Lv2	ギラ・ズール	Lv3	ギラ・ズール（亲卫队机）	–	–
クシャトリヤ	Lv2	量产型キュベレイMk-II（紫）	Lv3	ヤクト・ドーガ（ギュネイ机）	Lv3	ヤクト・ドーガ（クェス机）	Lv5	クイン・マンサ
シナンジュ	Lv3	サザビー	Lv4	ナイチンゲール	–	–	–	–

机动战士ガンダムF91

机体	开发目标1		开发目标2		开发目标3		开发目标4	
ガンダムF91	Lv4	クロスボーン・ガンダムX1	Lv8	クロスボーン・ガンダムX3	Lv10	フォースインパルスガンダム	–	–
ビギナ・ギナ	Lv5	ゾロ	Lv5	クロスボーン・ガンダムX1	Lv6	ゲイツR	–	–
ラフレシア	Lv3	ビギナ・ギナ	Lv7	アヘッド・スマルトロン	Lv10	ゲルズゲー	–	–

机动战士Vガンダム

机体	开发目标1		开发目标2		开发目标3		开发目标4	
ヴィクトリーガンダム	Lv3	ガンブラスター	Lv7	V2ガンダム	–	–	–	–
V2ガンダム	Lv3	ヴィクトリーガンダム	Lv5	ビギニング30ガンダム	Lv8	ガンダムF91	Lv10	セイバーガンダム
ガンブラスター	Lv5	ヴィクトリーガンダム	Lv7	ウインダム	Lv8	GN-X III（连邦军仕样）	–	–
ゾロ	Lv3	ゾロアット	Lv7	ジン	Lv9	GN-X III（アロウズ仕样）	–	–
ゾロアット	Lv3	ゾロ	Lv5	ゲドラフ（アインラッド）	Lv5	リグ・シャッコー	–	–
ゲドラフ（アインラッド）	Lv3	ゾロアット	Lv5	ブルッケング	–	–	–	–
ブルッケング	Lv2	ゾロアット	Lv3	ゲドラフ（アインラッド）	Lv8	ロト	–	–
リグ・シャッコー	Lv3	ゾロアット	Lv5	コンティオ	Lv7	ゴトラタン	Lv7	ザンネック
コンティオ	Lv4	リグ・シャッコー	Lv5	リグ・コンティオ	–	–	–	–
リグ・コンティオ	Lv2	ゾロアット	Lv3	コンティオ	Lv4	リグ・シャッコー	–	–
ザンネック	Lv3	ゾロアット	Lv4	リグ・シャッコー	Lv8	ガデッサ（ヒリング机）	–	–
ゴトラタン	Lv3	ゾロアット	Lv4	リグ・シャッコー	Lv8	ガンダムヴァサーゴ	–	–

机动武斗传Gガンダム

机体	开发目标1		开发目标2		开发目标3		开发目标4	
シャイニングガンダム	Lv5	ゴッドガンダム	Lv10	ガンダムAGE-1タイタス	–	–	–	–
ゴッドガンダム	Lv3	シャイニングガンダム	Lv4	マスターガンダム	–	–	–	–
マスターガンダム	Lv4	ゴッドガンダム	Lv9	デビルガンダム（最终形态）	Lv11	デスティニーガンダム	–	–
デビルガンダム（最终形态）	Lv2	マスターガンダム	Lv8	ゲルズゲー	Lv10	デストロイガンダム	–	–

新机动战记ガンダムW

机体	开发目标1		开发目标2		开发目标3		开发目标4	
ウイングガンダム	Lv4	ガンダムデスサイズ	Lv4	ガンダムヘビーアームズ	Lv4	メリクリウス	Lv6	ウイングガンダムゼロ（EW）
ガンダムデスサイズ	Lv4	ガンダムサンドロック	Lv4	ガンダムヘビーアームズ	Lv5	トールギス	–	–
ガンダムヘビーアームズ	Lv4	シェンロンガンダム	Lv4	ガンダムサンドロック	Lv4	ヴァイエイト	Lv5	トールギス
ガンダムサンドロック	Lv4	シェンロンガンダム	Lv4	ウイングガンダム	Lv5	トールギス	–	–
シェンロンガンダム	Lv4	ガンダムデスサイズ	Lv4	ウイングガンダム	Lv5	トールギス	–	–
リーオー	Lv5	トーラス	Lv7	トールギス	Lv8	ゾロ	–	–
トーラス	Lv3	リーオー	Lv6	ヴァイエイト	Lv6	メリクリウス	–	–
トールギス	Lv2	リーオー	Lv5	ウイングガンダム	Lv7	ガンダムエピオン	Lv8	デスペラード
メリクリウス	Lv4	ヴァイエイト	Lv5	ウイングガンダム	–	–	–	–
ヴァイエイト	Lv4	メリクリウス	Lv5	ガンダムヘビーアームズ	–	–	–	–
ガンダムエピオン	Lv4	ウイングガンダムゼロ（EW）	Lv8	アヘッド・サキガケ	Lv10	セイバーガンダム	–	–

新机动战记ガンダムW Endless Waltz

机体	开发目标1		开发目标2		开发目标3		开发目标4	
ウイングガンダムゼロ(EW)	Lv3	トールギス	Lv4	ウイングガンダム	Lv8	V2ガンダム		

机动新世纪ガンダムX

机体	开发目标1		开发目标2		开发目标3		开发目标4	
ガンダムX	Lv4	ガンダムアシュタロン	Lv4	ガンダムヴァサーゴ	Lv6	ガンダムDX	–	–
ガンダムDX	Lv3	ガンダムX	Lv8	ZZガンダム	Lv9	セラヴィーガンダム	–	–
ガンダムヴァサーゴ	Lv4	ガンダムアシュタロン	Lv6	ガンダムヴァサーゴ・チェストブレイク	–	–	–	–
ガンダムヴァサーゴ・チェストブレイク	Lv3	ガンダムヴァサーゴ	Lv4	ガンダムアシュタロン・ハーミットクラブ	Lv9	ガンダムスローネアイン	–	–
ガンダムアシュタロン	Lv4	ガンダムヴァサーゴ	Lv6	ガンダムアシュタロン・ハーミットクラブ	–	–	–	–
ガンダムアシュタロン・ハーミットクラブ	Lv3	ガンダムアシュタロン	Lv4	ガンダムヴァサーゴ・チェストブレイク	Lv9	カオスガンダム	–	–

Turn Aガンダム

机体	开发目标1		开发目标2		开发目标3		开发目标4	
Turn Aガンダム	Lv3	ガンダム	Lv4	シルバー・スモー	Lv8	Turn Aガンダム(能力解放)	–	–
Turn Aガンダム(能力解放)	Lv3	ゴールド・スモー	Lv4	ターンX	–	–	–	–
カプル	Lv3	ハイ・ゴッグ	Lv4	ズゴックE	Lv5	コレン・カプル	–	–
コレン・カプル	Lv3	カプル	Lv8	シャア专用ズゴック	Lv8	ガラ	–	–
ボルジャーノン	Lv3	ザクII	Lv3	ギャバン・ボルジャーノン	Lv6	ジラ	Lv7	ジン
ギャバン・ボルジャーノン	Lv4	ボルジャーノン	Lv6	ゼノ	Lv7	ゲイツR	–	–
シルバー・スモー	Lv4	Turn Aガンダム	Lv4	ゴールド・スモー	–	–	–	–
ゴールド・スモー	Lv3	Turn Aガンダム	Lv3	シルバー・スモー	Lv8	百式	–	–
ウォドム	Lv3	シルバー・スモー	Lv8	ビグザム	Lv10	デストロイガンダム	–	–
マヒロー	Lv5	バンデット	Lv6	ウォドム	Lv8	マラサイ	–	–
バンデット	Lv3	マヒロー	Lv7	ターンX	–	–	–	–
ターンX	Lv3	Turn Aガンダム	Lv3	マヒロー	Lv3	バンデット	–	–

机动战士ガンダムSEED

机体	开发目标1		开发目标2		开发目标3		开发目标4	
フリーダムガンダム	Lv4	フォースインパルスガンダム	Lv5	ストライクフリーダムガンダム	Lv7	フリーダムガンダム(ミーティア装备)	–	–
フリーダムガンダム(ミーティア装备)	Lv3	フリーダムガンダム	Lv5	ジャスティスガンダム(ミーティア装备)	Lv10	ガンダム试作3号机	–	–
ジャスティスガンダム	Lv4	セイバーガンダム	Lv5	インフィニットジャスティスガンダム	Lv7	ジャスティスガンダム(ミーティア装备)	–	–
ジャスティスガンダム(ミーティア装备)	Lv3	ジャスティスガンダム	Lv5	フリーダムガンダム(ミーティア装备)	Lv10	ガンダム试作3号机	–	–
メビウス・ゼロ	Lv5	ボール	Lv5	エグザス	–	–	–	–
ストライクダガー	Lv4	M1アストレイ	Lv5	ウインダム	Lv7	ゲルズゲー	–	–
M1アストレイ	Lv3	ストライクダガー	Lv5	ムラサメ	Lv8	ガンブラスター	–	–
ジン	Lv4	ジンハイマニューバ2型	Lv7	ゾロ	Lv9	GN-X III(アロウズ仕样)	–	–
バクゥ	Lv5	ラゴゥ	Lv6	ガイアガンダム	–	–	–	–
ラゴゥ	Lv3	バクゥ	Lv5	ガイアガンダム	–	–	–	–
プロヴィデンスガンダム	Lv5	レジェンドガンダム	Lv7	パラス・アテネ	Lv9	ガンダムアシュタロン	–	–

机动战士ガンダムSEED DESTINY

机体	开发目标1		开发目标2		开发目标3		开发目标4	
フォースインパルスガンダム	Lv5	ガイアガンダム	Lv5	カオスガンダム	Lv5	アビスガンダム	Lv7	デスティニーガンダム
ザクウォーリア	Lv3	ゲイツR	Lv3	ルナマリア专用ガナーザクウォーリア	Lv5	イザーク专用スラッシュザクファントム	Lv5	レイ专用ブレイズザクファントム
ルナマリア专用ガナーザクウォーリア	Lv3	ザクウォーリア	Lv6	フォースインパルスガンダム	Lv7	シャア专用ザクII	Lv8	ガーベラ・テトラ
レイ专用ブレイズザクファントム	Lv3	ザクウォーリア	Lv4	イザーク专用スラッシュザクファントム	Lv6	フォースインパルスガンダム	–	–
イザーク专用スラッシュザクファントム	Lv3	ザクウォーリア	Lv4	レイ专用ブレイズザクファントム	Lv6	フォースインパルスガンダム	–	–
セイバーガンダム	Lv4	ジャスティスガンダム	Lv5	ガイアガンダム	Lv5	カオスガンダム	Lv5	アビスガンダム
レジェンドガンダム	Lv3	プロヴィデンスガンダム	Lv6	アルケーガンダム	Lv7	ジ・O	–	–
デスティニーガンダム	Lv3	スターゲイザー	Lv4	フォースインパルスガンダム	Lv5	レジェンドガンダム	–	–
ジンハイマニューバ2型	Lv3	ジン	Lv5	ゲイツR	Lv10	アヘッド・サキガケ	–	–
ゲイツR	Lv2	ジン	Lv3	ジンハイマニューバ2型	Lv5	ザクウォーリア	–	–
カオスガンダム	Lv5	ガイアガンダム	Lv5	アビスガンダム	Lv5	フォースインパルスガンダム	Lv5	セイバーガンダム
アビスガンダム	Lv5	ガイアガンダム	Lv5	カオスガンダム	Lv5	フォースインパルスガンダム	Lv5	セイバーガンダム
ガイアガンダム	Lv3	バクゥ	Lv4	バルトフェルド专用ガイアガンダム	Lv5	カオスガンダム	Lv5	アビスガンダム
バルトフェルド专用ガイアガンダム	Lv2	バクゥ	Lv2	ラゴゥ	Lv4	ガイアガンダム	Lv12	ガフラン
エグザス	Lv3	メビウス・ゼロ	Lv5	ボール	Lv5	ウインダム		
ウインダム	Lv3	ストライクダガー	Lv9	ガンブラスター	Lv9	GN-X III(连邦军仕样)	Lv10	ヴィクトリーガンダム
ザムザザー	Lv3	ゲルズゲー	Lv6	デストロイガンダム	Lv10	ビグロ	–	–
ゲルズゲー	Lv2	ストライクダガー	Lv5	ザムザザー	Lv8	デストロイガンダム	–	–
デストロイガンダム	Lv2	エグザス	Lv3	ウインダム	Lv4	ゲルズゲー	Lv5	ザムザザー
ストライクフリーダムガンダム	Lv3	スターゲイザー	Lv4	フリーダムガンダム	Lv8	ビギニング30ガンダム	–	–
インフィニットジャスティスガンダム	Lv4	ジャスティスガンダム	Lv8	フォーエバーガンダム			–	–
ムラサメ	Lv3	M1アストレイ	Lv7	アカツキ(シラヌイ)	Lv9	リゼル	–	–
アカツキ(シラヌイ)	Lv3	ムラサメ	Lv8	百式	Lv10	ゴールド・スモー	–	–

机动战士ガンダムSEED C.E.73 -STARGAZER-

机体	开发目标1		开发目标2		开发目标3		开发目标4	
スターゲイザー	Lv3	M1アストレイ	Lv4	ムラサメ	Lv6	トーラス	Lv10	ラファエルガンダム

机动战士ガンダム00

机体	开发目标1		开发目标2		开发目标3		开发目标4	
ガンダムエクシア	Lv5	ガンダムキュリオス	Lv5	ガンダムデュナメス	Lv5	ガンダムヴァーチェ	Lv6	ダブルオーガンダム
ガンダムデュナメス	Lv3	ガンダムスローネアイン	Lv5	ケルディムガンダム	–	–	–	–
ガンダムキュリオス	Lv4	GNアーチャー	Lv5	アヘッド・スマルトロン	Lv5	アリオスガンダム	Lv8	デルタプラス
ガンダムヴァーチェ	Lv3	ガンダムスローネアイン	Lv4	ガデッサ(ヒリング机)	Lv5	セラヴィーガンダム	–	–
ガンダムスローネアイン	Lv4	ガンダムスローネツヴァイ	Lv4	ガンダムスローネドライ	Lv5	アルケーガンダム	Lv10	ガンダムX
ガンダムスローネツヴァイ	Lv4	ガンダムスローネアイン	Lv4	ガンダムスローネドライ	Lv5	アルケーガンダム	–	–
ガンダムスローネドライ	Lv4	ガンダムスローネアイン	Lv4	ガンダムスローネツヴァイ	Lv5	アルケーガンダム	Lv9	ルナマリア专用ガナーザクウォーリア

机动战士ガンダム00 2ndシーズン

机体	开发目标1		开发目标2		开发目标3		开发目标4	
ダブルオーガンダム	Lv3	ガンダムエクシア	Lv5	ダブルオーライザー（最终决战仕样）	–	–	–	–
ダブルオーライザー（最终决战仕样）	Lv2	ガンダムエクシア	Lv3	ダブルオーガンダム	Lv5	ダブルオークアンタ	–	–
ケルディムガンダム	Lv3	ガンダムデュナメス	Lv5	ガンダムサバーニャ（最终决战仕样）	–	–	–	–
アリオスガンダム	Lv3	ガンダムキュリオス	Lv3	GNアーチャー	Lv5	ガンダムハルート（最终决战仕样）	–	–
セラヴィーガンダム	Lv3	ガンダムヴァーチェ	Lv5	ラファエルガンダム	Lv8	ガンダム试作2号机	–	–
GNアーチャー	Lv3	ガンダムキュリオス	Lv4	アリオスガンダム	Lv6	ガンダムハルート（最终决战仕样）	Lv9	リゼル
GN-X III（连邦军仕样）	Lv3	GN-X III（アロウズ仕样）	Lv4	ガンダムスローネドライ	Lv5	アヘッド・スマルトロン	–	–
GN-X III（アロウズ仕样）	Lv3	GN-X III（连邦军仕样）	Lv4	ガンダムスローネドライ	Lv5	アヘッド・サキガケ	Lv5	アヘッド・スマルトロン
アヘッド・スマルトロン	Lv3	GN-X III（连邦军仕样）	Lv3	GN-X III（アロウズ仕样）	Lv8	ヤクト・ドーガ（クェス机）	Lv15	ラフレシア
アヘッド・サキガケ	Lv3	GN-X III（アロウズ仕样）	Lv5	マスラオ	Lv9	ガンダムエピオン	–	–
マスラオ	Lv3	アヘッド・サキガケ	Lv5	スサノオ	Lv8	マスターガンダム	–	–
スサノオ	Lv2	アヘッド・サキガケ	Lv3	マスラオ	Lv6	エルメダ	–	–
ガデッサ（ヒリング机）	Lv4	ガラッゾ（ブリング机）	Lv5	ガデッサ（リヴァイブ机）	Lv5	ガラッゾ（ヒリング机）	–	–
ガデッサ（リヴァイブ机）	Lv3	ガデッサ（ヒリング机）	Lv3	ガラッゾ（ブリング机）	Lv4	ガラッゾ（ヒリング机）	Lv7	リボーンズガンダム
ガラッゾ（ブリング机）	Lv3	ガデッサ（ヒリング机）	Lv5	ガデッサ（リヴァイブ机）	Lv5	ガラッゾ（ヒリング机）	Lv10	ガフラン
ガラッゾ（ヒリング机）	Lv3	ガデッサ（ヒリング机）	Lv3	ガデッサ（ブリング机）Turn A	Lv4	ガデッサ（リヴァイブ机）	Lv7	リボーンズガンダム
リボーンズガンダム	Lv3	アルケーガンダム	Lv4	ガデッサ（リヴァイブ机）	Lv4	ガラッゾ（ヒリング机）	–	–
アルケーガンダム	Lv3	ガンダムスローネツヴァイ	Lv8	ガンダムヴァサーゴ	Lv9	バンデット	–	–

剧场版 机动战士ガンダム00 -A wakening of the Trailblazer-

机体	开发目标1		开发目标2		开发目标3		开发目标4	
ダブルオークアンタ	Lv2	ガンダムエクシア	Lv4	ダブルオーライザー（最终决战仕样）	Lv10	ビギニング30ガンダムTurn A	–	–
ガンダムサバーニャ（最终决战仕样）	Lv2	ガンダムデュナメス	Lv4	ケルディムガンダム	Lv8	ガンダムX	–	–
ガンダムハルート（最终决战仕样）	Lv2	ガンダムキュリオス	Lv3	GNアーチャー	Lv4	アリオスガンダム	Lv8	Zガンダム
ラファエルガンダム	Lv2	ガンダムヴァーチェ	Lv4	セラヴィーガンダム	Lv10	ジャスティスガンダム	–	–

机动战士ガンダムAGE

机体	开发目标1		开发目标2		开发目标3		开发目标4	
ガンダムAGE-1ノーマル	Lv3	Gエグゼス	Lv5	ガンダムAGE-1タイタス	Lv7	ガンダム	–	–
ガンダムAGE-1タイタス	Lv3	Gエグゼス	Lv5	ガンダムAGE-1スパロー	Lv9	シャイニングガンダム	–	–
ガンダムAGE-1スパロー	Lv3	Gエグゼス	Lv8	ガンダムエクシア	–	–	–	–
Gエグゼス	Lv2	ジェノアスカスタム	Lv2	シャルドール	Lv8	ヴィクトリーガンダム	–	–
ジェノアスカスタム	Lv2	ジェノアス	Lv4	Gエグゼス	Lv6	ガンダムAGE-1ノーマル	–	–
ジェノアス	Lv3	ジェノアスカスタム	Lv6	リーオー	Lv6	ジム	–	–
ガフラン	Lv5	バクト	Lv11	ゼダス	–	–	–	–
バクト	Lv3	ガフラン	Lv5	ゼダス	Lv9	バクゥ	–	–
ゼダス	Lv2	ガフラン	Lv3	バクト	Lv10	ガラッゾ（ブリング机）	–	–

机体	开发目标1		开发目标2		开发目标3		开发目标4	
ガラ	Lv2	ジラ	Lv3	シャルドール	Lv7	ゲイツR	Lv8	コレン・カプル
ジラ	Lv2	デスペラード	Lv4	ガラ	Lv4	シャルドール	–	–
エルメダ	Lv2	ゼノ	Lv3	シャルドール	Lv6	ギャン	–	–
ゼノ	Lv2	デスペラード	Lv4	エルメダ	Lv4	シャルドール	–	–
シャルドール	Lv3	ガラ	Lv3	エルメダ	Lv4	Gエグゼス	Lv7	ジェガン
デスペラード	Lv2	ジラ	Lv2	ゼノ	Lv4	シャルドール	Lv12	トールギス

机动战士クロスボーン・ガンダム

机体	开发目标1		开发目标2		开发目标3		开发目标4	
クロスボーン・ガンダムX1	Lv3	ビギナ・ギナ	Lv5	クロスボーン・ガンダムX3	–	–	–	–
クロスボーン・ガンダムX3	Lv4	クロスボーン・ガンダムX1	Lv6	クロスボーン・ガンダムX1フルクロス	–	–	–	–

机动战士クロスボーン・ガンダム 钢铁の7人

机体	开发目标1		开发目标2		开发目标3		开发目标4	
クロスボーン・ガンダムX1フルクロス	Lv3	クロスボーン・ガンダムX1	Lv4	クロスボーン・ガンダムX3	Lv9	デスティニーガンダム	–	–

模型战士ガンプラビルダーズ ビギニングG

机体	开发目标1		开发目标2		开发目标3		开发目标4	
ビギニング30ガンダム	Lv2	ガンダム	Lv6	スターゲイザー	Lv7	V2ガンダム	–	–
ベアッガイ	Lv3	アッガイ	Lv5	シャア専用ズゴック	Lv6	カプル	Lv12	キュベレイMk-II（プルツー机）
フォーエバーガンダム	Lv2	ガンダム	Lv8	フリーダムガンダム	Lv8	νガンダム	–	–

GAME系

机体	开发目标1		开发目标2		开发目标3		开发目标4	
フェニックス・ゼロ	Lv4	ガンダムAGE-1ノーマル	Lv5	シャイニングガンダム	Lv5	ウイングガンダムTurn A	Lv15	フェニックスガンダム
フェニックスガンダム	Lv4	Turn Aガンダム	Lv4	ガンダムX	Lv5	フリーダムガンダム	Lv5	ユニコーンガンダム
バルバトス・ミラージュ	Lv2	トルネードガンダム	Lv3	フェニックス・ゼロ	Lv5	フェニックスガンダム	–	–

EXTRA

机体	开发目标1		开发目标2		开发目标3		开发目标4	
Hi-νガンダム	Lv3	νガンダム	Lv4	フォーエバーガンダム	Lv5	ユニコーンガンダム	–	–
ナイチンゲール	Lv3	サザビー	Lv4	シナンジュ	Lv8	アヘッド・スマルトロン	Lv11	α・アジール
トルネードガンダム	Lv3	ガンダム	Lv5	ガンダムエクシア	Lv5	ヴィクトリーガンダム	Lv6	フェニックス・ゼロ



新生雷门中学再度在足球界掀起革命！

文 阿鲁



RPG	雷电十一人GO 光明·黑暗		
	イナズマイレブンGO シャイン·ダーク		
Level-5	2011年12月15日	日版	1～4人
5800日元	对应邂逅通信、对应无意识通信	推荐玩家年龄：全年龄	

“《雷电十一人》系列”最新作讲述了由元堂守带领的雷门十一人获得世界冠军10年之后的故事，以松风天马为中心的新雷门十一人将在腐化的足球界掀起新的革命。华丽的必杀技和化身系统让游戏观赏性再度提升，可见式遇敌这个改动大大提高了游戏的流畅度，各种球员和收集要素也非常丰富，游戏有着很高的耐玩度。



系统详解

基本操作

按键	效果
十字键/滑杆	角色移动（非比赛）/移动视角（比赛时）
A	决定、调查
B	取消
X	菜单
Y	地图
L/R	转动视角
Start/Select	比赛时切换队员的显示状态
触摸屏	比赛时控制角色移动、传球、射门等操作

属性相克

球员分为风、林、火、山四种属性，这四种属性存在克制关系，详细为山＞火＞林＞风＞山。比赛中双方球员起冲突时，被克制的一方各项基础能力值都会下降，在对抗时将处于相对不利的状况，因此在拦截对方球员时尽量使用属性克制对方的队员，可以增加对抗的成功率，这一点同样体现在化身身上。此外，如果选用和该球员属性相同的必杀技，该必杀技的威力也会有所提升。

菜单说明

ステータス（队伍情报）：进入后可以查看球员状态情报，其中蓝色显示的球员是正选队员，深褐色显示的是替补球员。

もちもの（所持品）：
- アイテム（道具）：查看、使用道具，按L、R键可切换道具类型。
- そうび（装备）：查看、使用装备。
- ユニフォ-ム、エンブレム（制服、徽章）：查看、更换服装和徽章。
- パフォ-マンス（庆祝动作）：设定角色进球后的庆祝动作。

必杀技·化身：学习必杀技和替换化身。

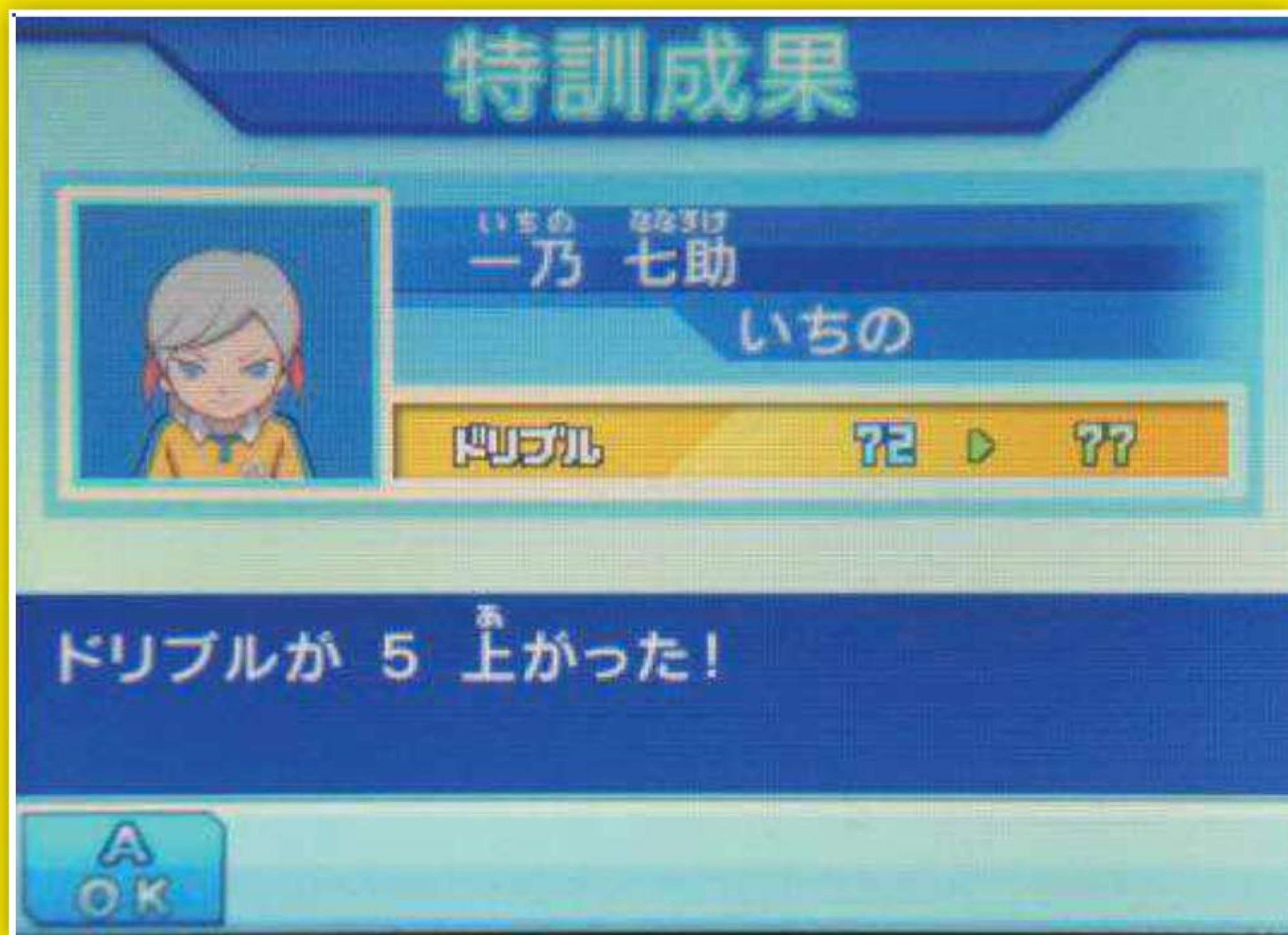
じょうほう（情报）：
- イナッタ-（留言板）：查看留言板的信息，该信息随着游戏进行自动更新。
- スト-リ-（故事）：查看故事进程。
- プレイのきろく（记录）：查看玩家的游戏记录，包括游戏时间、队伍等级等诸多资料。
- バインダ-（选手情报）：查看已出现的选手的资料。
- キズナックス（招募信息）：查看正在招募的选手的资料。
- ヘルプ（帮助）：查看游戏里出现的各种系统信息。

さくせん（作战）：
- フォ-メ-ション（阵容）：对比赛的阵型和球场上球员的位置进行变更，按L、R键切换不同类型比赛的阵容。
- へんせい（编成）：对队员进行更换，第一页的队员为正式比赛上场的队员，第一页的前5名队员是小型比赛的参战队员。

セ-ブ（存档）：保存游戏。

能力提升

球员的能力主要通过升级和特训进行提升。通过完成小型或大型比赛可以获得经验值，角色升级时除了会提升部分能力，还可以学会更强力的必杀技。另外一个提升能力的方法是使用热血点数给球员进行特训，在地图上有闪电标志的地点就是可进行特训的地方，每个地方都会针对其中一项能力进行训练，玩家可以针对性地对球员进行培养。同一个球员特训的次数越多，消耗的热血点数也越多。



GP、TP、TTP和KP

GP代表球员的体力，在比赛中无论是抢断、传球还是射门都会消耗球员的GP值。GP值不但会影响冲突时的成功率，还会影响守门员的防守范围，当GP值较低时，球员的移动速度还会变慢，因此在比赛时要时刻注意球员的GP值；TP是必杀槽，只有使用必杀才会消耗，必杀技相关内容参见后文；TTP是必杀战术槽，必杀战术是前作加入的系统，在比赛时点击下屏的"T"图标就可以发动，虽然TTP会随着队伍等级的成长而增加，不过本作的必杀战术消耗量很大，直到通关为止一场比赛中都只够使用一次；KP则是本作新增的化身槽，相关内容参见后文。

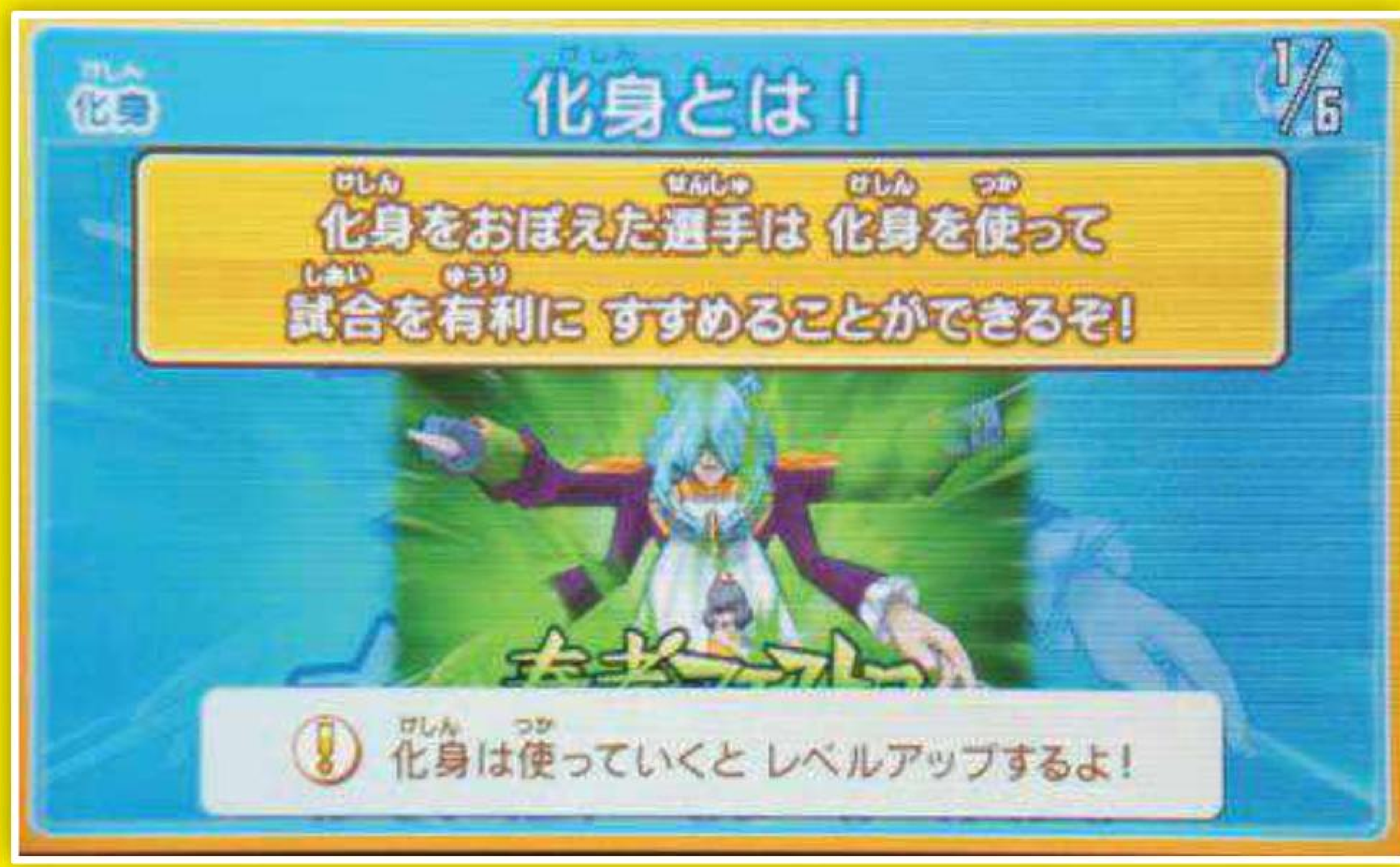
必杀技

必杀技是该系列的传统，华丽热血的必杀技也是吸引玩家的重要手段之一。必杀技分为射门（シュ－ト）、带球（ドリブル）、抢断（ブロック）、扑救（キャッチ）和技能（スキル）五个类型，除了技能型必杀技是被动技能外，其他类型的必杀技都需要在比赛中手动选择发动。必杀技除了可以通过升级习得外，也可以在秘宝店购买必杀书，然后在"必杀技・化身"一栏中给指定的成员学习（每人最多只能保留两个通过必杀书学会的必杀技）。使用必杀技会消耗TP，TP消耗越大必杀技的威力也越大，同等TP消耗的情况下多人必杀技的威力高于单人必杀技。另外，必杀技也存在属性相克，因此在双方发生冲突时应尽量选择属性克制对方的必杀技。随着使用次数的增加，必杀技还会升级，升级后的必杀技有着更大的威力。



化身系统

本作新增的要素，开启该系统后就可以在比赛中点击下屏的"化"图标选择发动或解除化身。正式流程中，玩家操控的雷门中学一共有5名化身使者，在一场比赛中，每支队伍场上最多可同时召唤出3个化身。在有化身的情况下，无论是过人、抢断还是射门的能力都大幅提升，就算对方使用必杀技来对抗都未必能打断我方，因此完全可以使用化身后强行冲到对方禁区射门得分。当然对方也是可以使用化身的，当两名队员都使用化身并发生冲突时就会进行化身的对抗，化身的对抗根据攻击力和属性来进行判定，对抗后双方会损失一定的KP（如果我方化身的攻击力比对手高太多，可以在不耗费KP的情况下秒杀对方化身），随着召唤化身次数的增加，化身也会升级。使用化身后，过人、抢断或者射门都会消耗化身的KP，当化身KP耗尽后会自动消失。后期开启化身重生（化身ドロ－イング）系统后可以通过消耗全队队员的TP重新召唤一次化身，开启化身合体系统后当场上出现特定化身时（流程中为天马、神童和剑城的组合），可以让化身合体。合体的化身实力非凡，并且拥有3名化身的KP值之和，而参与合体的化身则自动消失。游戏通关后可以在铁塔上和老人对话习得新化身，并且可以通过道具"化身コイン"让任意队员学到使用化身的能力。



队员招募

本作的队员招募系统非常简洁，在地图上和有卡片标志的人对话就可以招募球员了。游戏中想成功招募球员需要满足1～4个条件，只要在比赛中和该成员对战过，那么该成员的招募条件就会显示出来，达成条件并支付友情点数后就能成功招募了。招募条件包括队伍中有指定队员、各种道具、照片、话题等，照片需要玩家在有相机图标的地方按A键照相来获得，话题则需要通过和NPC对话来获得、关键道具通过完成比赛随机获得，某些关键道具还会隐藏在宝箱里，部分厉害的角色所需的关键道具甚至需要完成宝箱战才能获得。



宝箱战

宝箱战也是系列的特色，本作可以进行宝箱战的NPC在地图上以"R"符号标注，战斗方式和系列前几作相比没有变化，战胜一条线里的所有对手后就能获得宝箱里的奖励，获得全S级评价可以获得金宝箱里的奖励（S级评价的条件是比赛得分在5：0以上）。某些显示感叹号的队伍需要获得指定的对战书并使用后才会出现。

比赛相关

比赛类型

游戏中比赛分为小型比赛（4对4）和大型比赛（11对11）两种类型。和前作不同的是，本作中不再是踩地雷式遇敌触发小型比赛了，所有可对战的选手都在地图上以红点标示，和他们对话就可以选择是否进行比赛，后期玩家靠近某些可对战的选手时，对方会主动接近触发比赛。不过本作在小型比赛中输掉或者直接逃跑没有惩罚。小型比赛分为15分钟内进球、15分钟内获得控球权和5分钟内保持控球权三种类型，就算不懂日文也可以通过比赛时间和开始时控球的队伍来进行区别。只有在小型比赛中遭遇过的角色才会在招募员处显示招募条件，比赛胜利后对方队员有一定几率主动要求加入。这里有一个关于小型比赛的小诀窍，由于化身在每场战斗中都可以召唤，这也包括小型战斗，召唤化身本身没有任何消耗，而且化身往往比直接使用必杀技更实用，因此可以把参与小型比赛的成员全部换成化身使者，开战后马上召唤化身，这样无论什么类型的比赛都能轻松获胜。

大型比赛集中在剧情比赛和宝箱战。本作在大部分剧情比赛需要完成诸如让控球选手超过某条线的范围、让某选手控球到某个点、完成数次传球等特定内容才能推进剧情让比赛继续下去，不过这些要求都会用图解很直观地显示出来，按照指定的要求完成即可，在完成特定内容前，比赛时间显示为“？？”，玩家可以慢慢尝试不用着急。除了这点变化外，其他的就和以往的作品没区别了。需要注意的是如果在剧情比赛中失败会直接GAME OVER并返回标题画面，因此在进行剧情比赛前一定要记得存档。





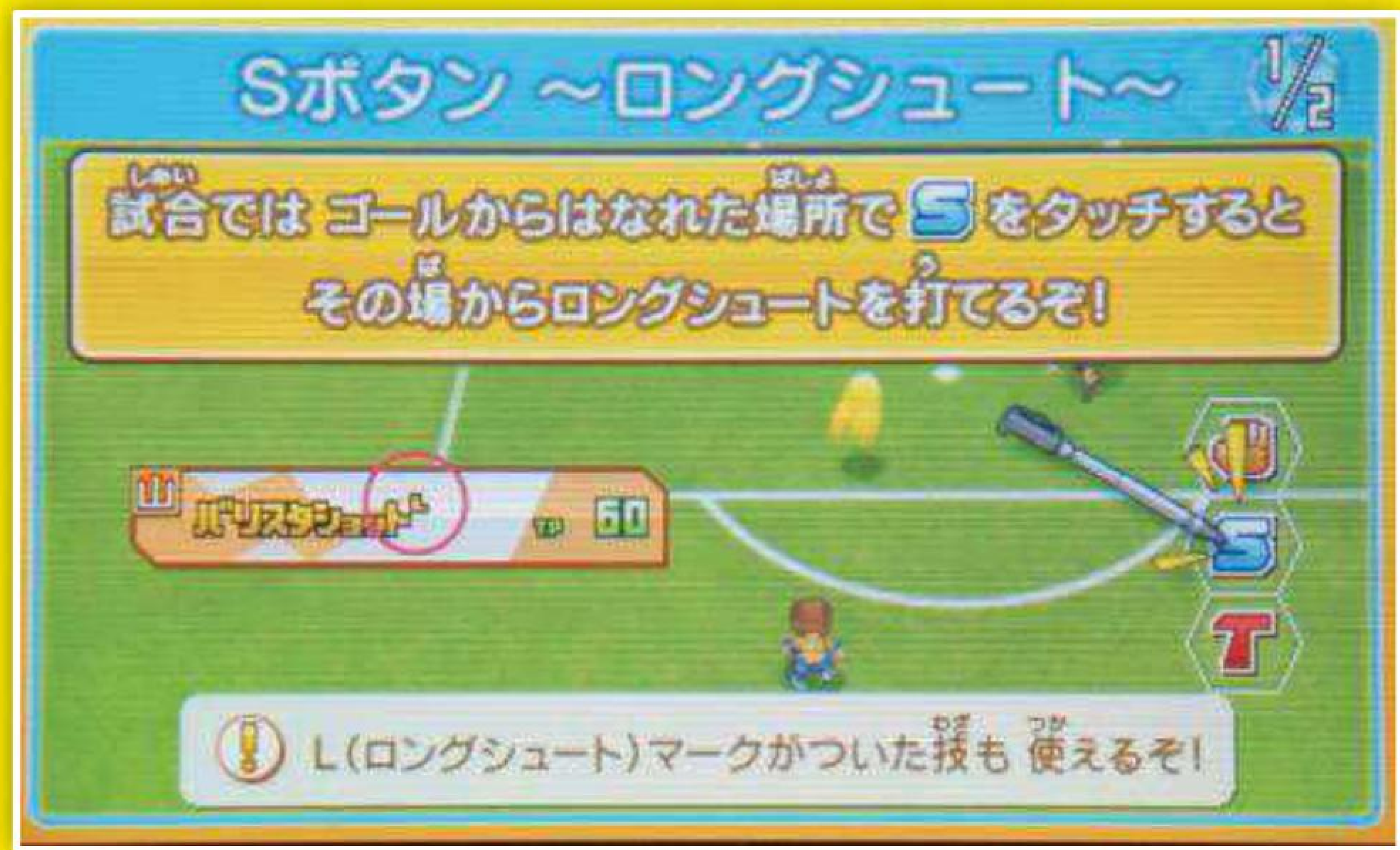
防守技

除守门员外，其他角色也可能防守对方的射门。必杀技里带“B”符号的技能为防守技，在对方射门的范围内如果恰好有人持有这类必杀技，就可以选择是否发动该技能。发动后可以对对方的射门进行阻拦，就算阻拦不成功也能很大程度削减射门的威力，给守门员减轻负担。



远射

射门类必杀技里带“L”符号的为远射必杀，无论球员身处什么位置，按下下屏的“S”型图标即可进行远射。远射虽然可以瞬间发动射门，不过要是距离太远，威力也会大打折扣，很容易被对方挡下，一般在对方守门员TP耗尽时才考虑使用远射必杀进行射门。



连携射门

在发动射门的时候，球的前方会出现一个扇形的范围，此时如果我方球员带有含“C”符号的必杀射门技能并处在这个范围里，就能使用该必杀技发动连携射门。经过连携后的必杀射门威力会得到提升，不过连携射门对球员的站位要求比较高，有机会就连携，不必刻意追求。

剧情攻略

※游戏里有非常直观的指向系统，只要跟着箭头走就能找到触发剧情的地方，因此流程部分就以简略的形式处理。本篇攻略只收录黑暗版本的流程。

第一章 松风天马！雷门に吹く新しい风！！

剧情简介

在元堂守带领的雷门十一人夺取世界冠军后，足球的影响力波及整个世界，经过了10年的发展，如今的足球已经被“第五部门”所控制，如果不依照他们的指示踢球，组织就会派出“种子选手”将整个球队彻底击溃，而刚刚入学的松风天马正好目睹了这一切。不过正所谓初生牛犊不怕虎，还是个半调子的天马不顾“种子选手”剑城的凌虐，毅然决然地走上了追求信念，追求10年自由前足球精神的道路，整个故事由此拉开序幕。

流程

往雷门中学方向前进。
↓
和葵对话。
↓
装备鞋子后和白衣男子对话进行小型比赛，将球传给天马，到禁区内射门即可。
↓
前往雷门中学。
↓
前往旧足球部。
↓
穿过教室来到足球部。
↓
返回操场。
↓
和剑城进行比赛，惨败。
↓
前往足球部内的球场，和三国对话。
↓
和久远监督对话后观看雷门十一人与黑之骑士团进行比赛。
↓
天马上场进行比赛。
↓
和信助一起返回宿舍。
↓
在天马的房间调查足球。
↓
和头上有红色对话框的人对话后前往足球部提交入部申请。
↓
离开足球部进行小型比赛。
↓
前往保健室和神童对话。
↓
前往校门口的球场和监督对话。
↓
和球场上头上有红色对话框的人对话。
↓
和监督对话进行入部比赛，必败。

比赛简要说明

黑の骑士团

首先让天马持球到达指定地点，剧情后被进球。接下来让任意一人持球越过指定区域，然后再让天马多次持球达指定地点，因为剧情的缘故，对方是抢不到天马的球的。再次剧情后神童学会化身，点击下屏的“化”字发动化身，让神童靠近剑城，之后比赛被强制终止。



第二章 波乱の雷门イレブン！决められた胜负の行方！！

剧情简介

经过剑城这么一闹，雷门中学足球部不少人都退出了，不过天马和信助两人却在这时要求加入，虽然两人的足球技术实在不怎么样，但经过测试后，久远教练还是让两人成为了足球部的成员。不过令人感到意外的是，之前大闹雷门中学的剑城竟然在理事长的推荐下也加入了球队，不过无论是训练还是比赛他都不肯合作，看来这是第五部门安排到雷门中学的眼线，目的自然是提供情报以及搞垮不服从他们的雷门中学。一年一度的少年足球全国大赛“神圣之路”马上就要开赛，不过此时却收到了第五部门寄来的胜败指令书，要求雷门中学和荣都学园进行比赛，并以0：3负于对手。虽然大家都知道违背第五部门指令书的后果，不过在比赛中，由于松风天马的坚持不懈，神童最终还是起脚射门将比分锁定为1：3，而久远监督也因为违背了第五部门的意愿而被驱逐出了雷门中学。



流程

到球场和监督对话。
↓
和信助对话，然后在菜单里选择“さくせん”→“フォーメーション”，按R键切换到小型比赛队伍，将三国换到守门员的位置，之后再和信助对话。
↓
到球场触发剧情。
↓
前往特训场进行特训后和葵对话。
↓
前往足球部和音无对话。
↓
返回宿舍3楼，发现要找的人不在。
↓
前往河川敷球场和木暮对话。
↓
追上前辈和他们对话。
↓
前往球场和神童对话。
↓
招募一个队员后前往河川敷球场和木暮对话。
↓
和半田对话进行比赛。
↓
返回宿舍和秋对话。
↓
到校门口和古株对话前往荣都学园。
↓
和荣都学园的选手对话。
↓
和音无对话开始比赛。



比赛简要说明

稻妻KFC

这次比赛没有什么特殊要求，组织好进攻即可，守门员三国由于有必杀技，只要不被对方攻得太厉害不必担心被破门，我方进攻队员里南泽有必杀射门，破门的重任可以交给他。

荣都学园

这场比赛要求天马和神童在场。由于神童有必杀射门，因此可以将神童放在前锋位置。开场后让神童带球到指定位置，然后让天马带球到指定位置，剧情后被对方破门。接着持球越过指定区域，然后让神童带球到指定位置，剧情后再度被破门，上半场结束。下半场开始后让天马带球到指定位置，剧情后被对方射入第三个球。接着让神童带球到指定位置，之后让天马带球到神童的身边，连续数次后，神童终于忍不住破门得分。

第三章

ホーリーロード开幕！新监督 元堂守登场！！

剧情简介

虽然久远监督离开了雷门中学，不过随后到来的新监督却出乎大家的意料，他就是10年前带领雷门中学获得世界冠军的队长——元堂守。元堂的到来给原本死气沉沉的球队带来了一丝活力，很快雷门中学就再次收到第五部门发来的指示，要求雷门中学在预选赛第一场比赛以0：2负于天河原中学。不过队里原本消极情绪严重的神童和三国在元堂和天马影响下逐渐对足球充满信心，最终在比赛时大家都拿出了真实实力，将天河原中学打败。

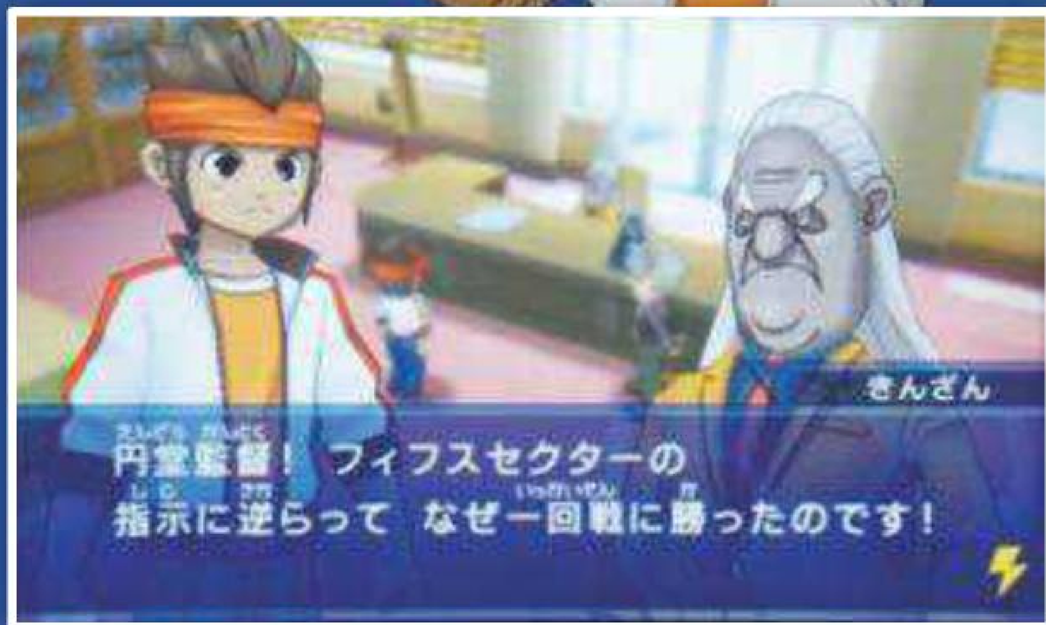
流程

和南泽对话。
↓
前往河川敷和元堂对话。
↓
和信助对话。
↓
返回宿舍和秋对话。
↓
到放映室观看去年神圣之路大赛的录像。
↓
前往教学楼一楼和音无对话。
↓
前往四楼理事长室获得第五部门的指示。
↓
前往足球部触发剧情。
↓
前往商店街和三国的母亲对话。
↓
前往神童家和神童对话。
↓
返回足球部调查白板获得神童的战术笔记。
↓
追上神童与其对话。
↓
前往旧足球部教室。
↓
到操场和元堂对话进行特训，天马学会必杀技。
↓
次日前往操场和元堂对话，之后和古株对话前往开幕式会场。
↓
开幕式完毕后和天河原中学的选手对话，然后和元堂对话开始比赛。

比赛简要说明

天河原

这场比赛要求天马、神童和三国在场。开场后让神童带球到指定位置，接着从对方手中夺回控球权，然后让天马带球到指定位置，之后让神童带球到指定位置，剧情后破门得分并学会必杀战术“かみのタクト”。接下来要求在不被对方抢断的情况下传球3次，剧情后被对方扳回一球。下半场开始后需要先从对方手中夺回控球权，剧情后神童的化身完全觉醒，这次比赛中神童的化身不会消失，因此只要把球交给神童，一路冲到禁区射门即可轻松获胜。



第四章

革命を起こせ！これが本当のサッカーだ！！

剧情简介

由于违背了第五部门的指令，作为监督的元堂自然受到了理事长的责难，不过他对此并不上心，并依旧以活力满点的状态指挥大家训练，鼓励大家赢得接下来的比赛。而天马一行人则发现了剑城不自然的地方，虽然跟着剑城来到了医院，不过最后却跟丢了。不过在比赛时，声称要在比赛中击溃天马的剑城虽然一开始就往己方球门乌龙一球，但最终因为看不下去天马等人被对方的种子选手暴力相向，于是选择了反击，在自责和本能的对抗中，最终剑城还是选择了本能，选择了自己喜爱的足球，和雷门中学的球员们一起打破了第五部门的束缚，闯进了地区预选半决赛。



流程

跟踪剑城前往医院。
↓
到医院二楼将杂志交给坐轮椅的人。
↓
前往理事长室听取二回战的指示。
↓
前往教学楼一楼和南泽对话。
↓
前往商店街游戏中心的小房间和目金对话。
↓
在游戏中心大厅和抓娃娃机旁的人对话。
↓
返回和目金对话获得“万能坂の秘密”。
↓
返回足球部和元堂对话。
↓
和前辈对话。
↓
前往河川敷和葵对话。
↓
返回宿舍和サスケ对话。
↓
前往操场和元堂以及古株对话前往万能坂中学。
↓
和万能坂中学的选手对话。
↓
和茜对话开始比赛。

比赛简要说明

万能坂

这场比赛需要剑城在场。开场后让剑城带球到指定位置，然后让天马带球到指定位置，接着持球越过指定区域，之后再次让天马带球到指定位置，剧情后让剑城射门得分，接下来就是正式的比赛了。这场比赛中神童的化身依旧不会消失，召唤化身后猛攻即可，不过对方也有化身使，尽量不要让球落在对方的化身使脚下。

第五章

因缘の帝国学园！鬼道有人の挑战！！

剧情简介

经过万能坂中学一战，雷门中学的队员们已经不再惧怕违背第五部门的指示了，为了挡住



雷门中学的前进步伐，雷门中学半决赛的对手临时变为帝国学园，虽然南泽的离开以及剑城的不配合大大影响了球队的整体实力，不过为了彻底打倒第五部门“管理足球”的机制，众人决定放手一搏。带领帝国学园的是元堂的老朋友鬼道有人，对手的实力非常强劲，必须要学会新必杀战术才有胜算。不过这个必杀战术需要利用到剑城强有力的脚力，但经过万能坂一役后，剑城似乎更不愿意和雷门中学的人来往了。后来天马跟着剑城来到医院才得知真相，原来剑城之所以要帮第五部门做事，是为了帮自己的哥哥争取动手术的费用，剑城从小就跟他哥哥一起踢球，不过因为一次意外导致他哥哥从此无法再站起来。剑城对此深深自责，为了让哥哥重新站在绿茵场上，他甚至不惜帮助第五部门从事肮脏的工作。在哥哥的劝说下，最终解开心锁的剑城来到了比赛场地，和雷门中学的队员们一起打败了帝国学园，获得了预选赛决赛的资格。

流程

前往雷门中学球场和队员对话。
↓
前往足球部和元堂对话。
↓
前往帝国学园和音无对话。
↓
进入帝国学园内部调查，剧情后进行小型比赛。
↓
返回雷门中学和元堂对话。
↓
前往足球部教室。
↓
前往体育馆和古株对话。
↓
前往操场和葵对话。
↓
和信助对话。
↓
前往医院和剑城对话。
↓
前往河川敷特训，信助学会必杀技。
↓
和元堂对话。
↓
和古株对话后前往帝国学园。
↓
和帝国学园的选手对话。
↓
和音无对话开始比赛。
↓
比赛结束后在帝国学园的通道和鬼道对话。

比赛简要说明

帝国学园

这场比赛一开始需要将剑城放到替补席。首先持球越过指定区域，然后传球给神童，结果发动必杀战术失败被对方攻入一球。再次开球后进行4次传球，剧情后进入下半场。将剑城换上场后开始比赛，将球传给神童，发动必杀战术失败，然后再次将球传给神童，在剑城的努力下战术发动成功，接着天马使用必杀射门扳回一分。接下来就是自由比赛了，虽然对手实力不弱，但我方多了剑城这一强力前锋外加化身使，轻松拿下比赛不在话下。

第六章

地区予选决胜 壮绝！海王学园！！

剧情简介

完成和帝国学园的对决后，鬼道将众人领到了一个秘密的房间里，并告诉大家其实他和元堂以及雷门中学一样，是想要推翻第五部门的“革命军”的一员，而更令人意外的是，之前离开的久远监督竟然也隶属于这个组织。而这个组织的中心人物是当年带领过元堂一行人的响木监督，原雷门中学理事长火来校长以及夏末等人。大家由于都不满当今圣帝关于管理足球的做法，正在策划推翻圣帝的统治，让响木成为新圣帝，将自由的足球还给大家。预选赛决赛要面对的是海王学园，据说对方的所有人都是“种子选手”，经过艰苦的特训后，天马总算学会了召唤化身，而打败了全部都是“种子选手”的海王学园也算是真正踏上了革命的道路。

流程

前往操场进行练习。
↓
往停车场方向前进追赶偷窥球队训练的人，一乃和青山加入队伍。
↓
前往河川敷进行特训。
↓
前往商店街购买“オレンジジュース”、“豚肉”和“玄米パン”后和元堂对话。
↓
在元堂家和元堂对话。
↓
前往雷门中学校门。
↓
前往铁塔进行小型比赛，让天马持球前往指定地点，然后从敌人手中夺回控球权，之后天马学会新必杀技。
↓
爬山铁塔和元堂对话。
↓
在铁塔下和元堂对话进行特训。
↓
前往雷门中学校门集合前往决赛会场。
↓
和元堂对话后开始比赛。

比赛简要说明

海王学园

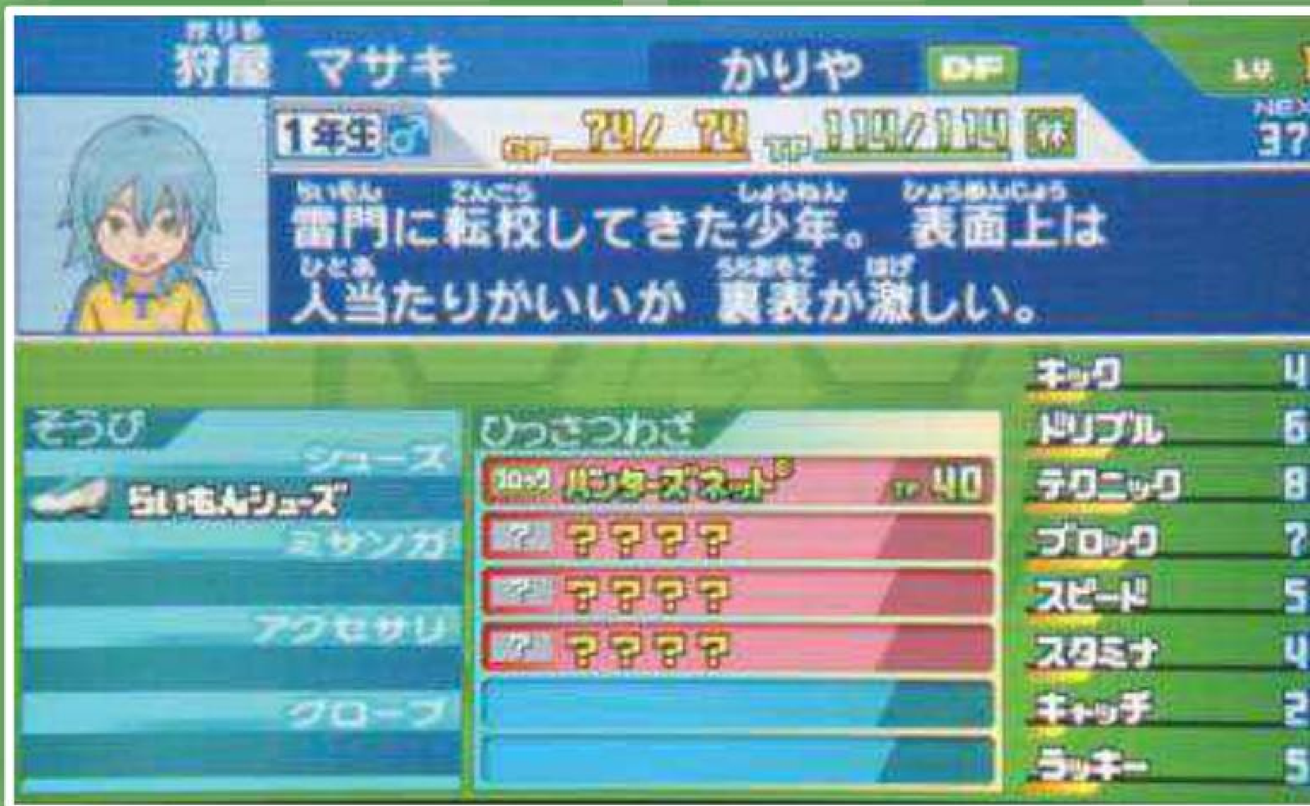
这场比赛需要天马、剑城、神童、三国在场。首先持球越过指定区域，剧情后对方使用化身射门先得一分。再次持球越过指定区域，剧情后将天马换成守门员，然后让神童带球到指定位置，剧情后天马学会召唤化身。之后的自由比赛部分就没什么难度了，虽然对方的化身使能力不错，但我们可以召唤化身的人数占优，加上对方守门员能力不强，利用猛攻战术很快就能翻盘。

第七章

阴谋涡卷く全国大会！月山国光の知略を破れ！

剧情简介

雷门中学打进正式赛后不久，天马班上转来了一名新生，这位名叫狩屋正树的少年也是一名足球爱好者，在天马的介绍下加入了足球部。在和木暮组织的球队踢友谊赛时，狩屋表现出了出色的才华，不过其高超的技术和在场上我行我素的做法让人不禁怀疑他是第五部门派来的“种子”，经过一番接触和调查后最终确定他并不是种子，而且在狩屋的帮助下，雷门中学打败了正式赛的第一个对手。而此时，关于新圣帝的争夺也随即展开，并且现任圣帝的真面目也被元堂所揭露，他就是当年雷门中学足球队的王牌射手，元堂守的好友豪炎寺。



流程

和狩屋对话。
↓
前往足球部和元堂对话。
↓
和大家对话后前往河川敷和木暮对话。
↓
和秋对话后进行比赛。
↓
前往足球部和音无对话。
↓
前往操场和茜对话。
↓
前往帝国学园和鬼道对话。
↓
和帝国学园的队员对话进行比赛。
↓
返回足球部和元堂对话。
↓
前往操场集合，和古株对话前往会场。
↓
和元堂对话看开幕式。
↓
乘坐列车前往赛场。
↓
和队员们对话。
↓
和鬼道对话开始比赛。
↓
到大厅和葵对话。

比赛简要说明

秋空チャレンジャーズ

这场比赛要求雾野和狩屋在场。开始后持球越过指定区域，然后就召唤出化身蹂躏对方吧，对手是没有化身使的。下半场开始后依旧需要持球越过指定区域，然后继续蹂躏。

帝国学园

这场比赛需要神童、狩屋、雾野、天城在场。上半场没有特殊要求，召唤化身后猛攻即可。对手大部分成员都有双人必杀技，让天马召唤化身后使用必杀技过人会比较安全，先进球再说。下半场开始后需要持球越过指定区域，之后按照上半场的打法继续扩大比分。

月山国光

这场比赛需要天马和狩屋在场，雾野在替补席。首先持球越过指定区域，然后让天马带球到指定位置，之后再持球越过指定区域，接着让天马带球到指定位置，然后就可以正常比赛了。对方守门员会召唤化身，不过实力不算强，用化身的必杀射门可以轻松破门。下半场将雾野换上场，持球越过指定区域后开始正常比赛，需要注意的是，每隔一段时间，场上某些位置会出现龙卷风，一定要提前离开危险区域。

第八章

冰上の激斗！华丽なる强敌 白恋中！！

剧情简介

雷门中学要面对的第二个对手是白恋中学，不过此时迎来了一位特别的客人，原白恋中学教练——吹雪。因为革命被第五部门革职的吹雪请求元堂打败白恋中学，让他们摆脱第五部门的束缚。不过以目前雷门中学的实力是无法突破白恋中学的强力防御型必杀战术——“绝对障壁”的，因此新一轮的特训开始了。就在大家准备训练时传来了一个好消息，到国外留学的锦龙马很快就要回来了，而有着强劲脚力的龙马自然成为了突破绝对障壁的训练中心。除了龙马，一年级新生影山辉也加入了足球部，虽然他爷爷影山零治曾经给雷门中学带来过不少麻烦。

不过在正式比赛时，龙马并没有展现出大家想象中的实力，原来他到国外之后一直进行这中锋的训练课程，如今已不再适合冲锋陷阵了。关键时刻影山辉站了出来，虽然只是接触足球2个月的新人，但通过高超的领悟能力帮助队伍完成了必杀技，破除了对方的绝对障壁，最终赢得了比赛的胜利。

流程

前往足球部和吹雪对话。
↓
前往操场进行特训。
↓
前往武道馆。
↓
到门外和剑道部的成员进行小型比赛，共需进行三次，每次规则都不同。
↓
前往操场和元堂对话。
↓
追上谜之少年与其对话。
↓
返回足球部开会。
↓
追上吹雪与其对话。
↓
前往操场训练。
↓
前往河川敷车站。
↓
和古株对话前往会场。
↓
乘坐列车前往赛场。
↓
和大家对话，然后和吹雪对话开始比赛。
↓
前往足球部和元堂对话。



比赛简要说明

白恋中学

这场比赛需要天马、剑城、神童和龙马在场，影山在替补席。开场先进行3次连续传球，由于不习惯冰面地形很快被对方攻入一球。接着持球越过指定区域，之后再带球到指定位置，剧情后将影山换上场。再次开始比赛后传球给影山，在影山的带动下学会新必杀战术并扳回一球。下半场开始后需要先持球越过指定区域，然后将控球权从对方手中夺回来，接着将球传给龙马，之后就可以自由比赛了。上、下半场可自由行动的时间比较充裕，对方的守门员很弱，化身的普通射门就能得分，不过在冰面上移动时会打滑，传球时可能会由于跑位不及时导致失误，因此建议让天马带球一路突破后射门比较稳当。



第九章

鬼道VSアフロディ！立ちはだかる名门 木户川清修！！

剧情简介



连续两场胜利让雷门中学士气大增，不过此时元堂守辞去监督一职离开雷门中学却让大家无法理解，虽然新监督鬼道有人之前也以教练的身分和大家相处过一段时间，但突然更换监督还是多多少少影响到了整支队伍的热情。接下来要面对的是木户川清修，而鬼道的策略是对整支队伍进行魔鬼式的基础训练，途中，不少人对鬼道的做法不理解、甚至逃避练习，不过最终还是败给了喜爱足球的本能，龙马甚至还在比赛中成功召唤出化身，战胜木户川清修的同时，雷门中学的足球选手身心都得到了极大的成长。

流程

前往球场和鬼道对话进行训练。
↓
前往武道馆。
↓
前往球场和鬼道对话。
↓
返回宿舍和サスケ对话。
↓
前往商店街的雷雷轩找到信助。
↓
前往武道馆和龙马对话。
↓
前往球场进行训练。
↓
和葵对话。
↓
在校门口集合，和古株对话前往会场。
↓
乘坐列车前往赛场。
↓
和大家对话，然后和水鸟对话开始比赛。
↓
和染冈对话。

比赛简要说明

木户川清修

这场比赛需要天马、信助、神童和龙马在场，天城在替补席。比赛开始后需要带球到指定位置，然后让天马带球到指定位置，再让神童带球到指定位置，剧情后学会新必杀战术。接下来有15分钟的自由比赛时间，抓住机会破门得分吧。下半场开始后需要先传球给龙马，剧情后龙马学会召唤化身，之后就利用化身全面进攻吧。这个球场每过一段时间，部分球面会出现红色的警戒标志，几分钟后这些地方就会变成陷阱，一定要提前离开这些危险区域。

第十章

フイフスセクターの真实！战栗 幻影学园！！

剧情简介

下一场比赛的对手是幻影学园，经过观战后发现对方的实力非凡，而队长真帆路更是靠强力、诡异的射门为球队拿下了不少分数，与此同时，天城似乎在看过对方的比赛后有点不自然。原来幻影学园的队长真帆路和天城以前是很好的朋友，天城以前每次被欺负时真帆路都会出手相助。不过后来真帆路断然断绝了和天城的友谊成为了天城的心病，多年以后再次相见自然尴尬。不过最后从香坂那里得知当年真帆路之所以要断绝和天城的友谊，最终目的是为了保护天城，因那群欺负天城的人保证只要两人不再来往就不去欺负天城。在了解了真相之后，天城的心结终于解开，在比赛中成功使出强力必杀技挡住了真帆路的必杀射门，与此同时，原本是后卫的信助被三国看出有当守门员的资质，雷门中学的整体实力再一次得到提升。

另一方面，革命派也因为反抗第五部门遭受打击，已经有数所学校因此遭到废校，而天马也在此时见到了多年前用足球救过自己的恩人——豪炎寺。





流程

和会场前集合的大家对话。
↓
返回操场和鬼道对话。
↓
前往第二教学楼三楼打听天城的去向。
↓
前往河川敷和天城对话。
↓
到医院二楼和剑城的哥哥对话。
↓
返回病房。
↓
前往游戏中心和目金对话。
↓
前往秘宝堂。
↓
返回操场训练必杀技。
↓
离开医院和夕香对话后进行小型比赛。
↓
乘坐列车前往赛场。
↓
和大家对话，然后和茜对话开始比赛。
↓
前往河川敷车站和夕香对话。

比赛简要说明

幻影学园

这场比赛需要天马、信助、神童、天城和三国在场。比赛开始后先进行4次传球，接着让天马带球到指定位置，剧情后被先入一球。接下来需要扳回一球，用化身射门可轻松达成目的。然后让神童带球到指定位置，之后是自由比赛时间，注意这个球场是个大的弹珠台，传球一定要准确，否则球碰到蓝色透明柱子会被弹开，而球门两侧的机关每隔一段时间就会启动一次，进攻时尽量从正面突破。下半场将信助换成守门员，开始后需要先带球到指定位置，然后就没有特殊要求了，火力全开赢得比赛吧。

第十一章

降临 太阳の使者！最强の新云学园！！

剧情简介

之前在医院探望剑城的哥哥的时候，天马遇到一个同样热爱足球的少年雨宫太阳，两人因为志趣相投马上就聊到了一起，并且约定等对方病好了之后一起踢球。然而这个约定很快就变成了现实，作为新云学园的天才前锋，太阳兑现了自己的诺言，但是身体虚弱的他在比赛结束后就倒下了，拼尽全力的比赛相信足以令他永生难忘。信助在三国的极力推荐下开始了守门员的培训，并在训练中成功召唤出化身，而圣帝选举也因为雷门中学的胜利而接近尾声，不过作为第五部门的创建者，千宫路大悟也出现在了众人的视线里。

流程

和太阳对话。
↓
前往操场集合观看新云学园的比赛。
↓
会场前和久远监督对话。
↓
寻找迷路的少年。
↓
前往河川敷。
↓
前往帝国学园进行练习赛。
↓
和葵对话。
↓
前往医院。
↓
返回宿舍和秋对话。
↓
在校门口集合和鬼道对话。
↓
乘坐列车前往赛场。
↓
途中一条道的地方需要从左侧的隐藏通道进入才能到达赛场。
↓
和太阳对话。
↓
和鬼道对话开始比赛。
↓
完成比赛后和音无对话。
↓
前往医院三楼查看神童的病情。

比赛简要说明

革命选拔チーム



这场比赛没有特殊要求，不过对方的球员都是以前战败球队里的王牌，实力强劲不说且大部分人都能召唤化身。不过好在有同时最多只能召唤三个化身的限制，可以在守门员没有召唤化身的情况下猛攻。化身的普通射门就可以破门并消耗守门员的TP，等守门员TP耗尽后还可以用必杀远射来扩大比分，等守门员召唤出化身的时候我们应该已经领先很多了，接下来注意防守就能轻松获胜。

新云学园

这场比赛需要天马、剑城、信助、神童、和三国在场。比赛开始后需要带球到指定位置，剧情后被太阳攻进一球。接着进行连续4次传球，然后是自由比赛时间，尽量保证不要让太阳控球，否则以三国的能力肯定挡不住的。下半场需要将信助换成守门员，然后让天马带球到指定位置，剧情后天马的化身得到进化。之后用天马射门轻松得分，再度剧情后化身合体，再次拿下一分。接下来让神童带球到指定位置，剧情后进入自由比赛环节，有天马的合体化身在可以轻松突破所有对手破门得分，在化身消失前尽可能拉大比分差距吧。这个球场有流沙陷阱，在前进时往流沙流动的方向前进可以大幅提高移动速度，这点可以利用起来。

第十二章 最后の圣战！俺たちのサッカーを取り戻せ！！

剧情简介

总算是进入决赛了，不过之前的比赛里由于激烈拼抢导致头部着地的神童因为伤势严重无法进行比赛不得不说是个遗憾。最后的比赛要面对的是由豪炎寺带领的圣堂山中学，不过此时元堂回到了雷门中学，而之前的执意离开是为了调查第五部门，如今已经明白豪炎寺真实目的的元堂重返雷门中学并重新担当监督一职，带领足球队备战最后的比赛。

另一方面，革命军也掌握了第五部门的犯罪证据，而幕后黑手并不是现任圣帝豪炎寺，而是第五部门的创始人千宫路大悟，而豪炎寺之所以会坐上圣帝的位置并进行管理足球，是为了不让自己喜爱的足球被千宫路大悟所染指，并且等待机会让崇尚自由足球的人来打败管理足球，让人们真正感受到自由足球的魅力，这也是为什么在最后的决赛时，由豪炎寺所带领的队伍没有全力以赴应战的理由。虽然豪炎寺的想法在最后被千宫路大悟看穿，并在决赛下半场换上了自己组建的最强队伍，但是最终还是败给了雷门中学这支新生的革命军，新任圣帝由响木担任，而自由足球的理念再度成为主流，腐朽的管理足球体制就此消失。



流程

前往足球部和元堂对话。
↓
前往操场训练。
↓
前往帝国中学革命军本部。
↓
前往河川敷和剑城对话。
↓
和水鸟对话后进行小型比赛。
↓
前往医院二楼和剑城对话。
↓
返回雷门中学。
↓
前往操场和大家对话。
↓
和元堂对话。
↓
前往会场（进入会场前记得保存记录）。
↓
和鬼道对话开始比赛。

比赛简要说明

圣堂山

比赛开始后先要持球越过指定区域，然后是15分钟的自由比赛时间，可以趁此机会拉开比分差距。下半场对方更换所有队员，并且所有队员都是化身使，我方则需要天马和剑城在场。开场后很快就被对手扳回两分，之后让天马两次带球到指定位置，剧情后剑城学会双人必杀技并扳回一分，接下来就要靠真本事赢得比赛了。对方虽然全员都能使用化身，但一次最多只能召唤3个化身在场，多制造射门机会消耗对方守门员的化身槽，然后利用化身的必杀射门破门得分。



通关后

剧情简介

关于足球的解放工作到此告一段落，不过最近接连出现的各个球队被神秘球队打败的事件成为了天马一行人的新目标。通过打探消息众人找到了相关线索，不过很快就中了圈套，被人带到了神秘的小岛上。而据剑城所说，这个名为神之伊甸的小岛是用来培养种子选手的训练设施，种子们会在这里进行非常恐怖的训练。随后元堂和以前雷门十一人的同僚们出现并证实了剑城的说法，而之前元堂的离开也正是为了对这个岛进行调查。为了拯救那些被作为种子培养的少年，一行人进入了小岛，不过里面等待天马的是屡次在梦中出现的修以及由他带领的球队。

隐藏队伍1

前往雷门中学触发剧情。
↓
前往帝国学院，和内部倒下的队员对话。
↓
前往“水の道”，在栈桥处触发剧情。
↓
和元堂一行人对话。
↓
前往森林深处的球场与エンシャントダ–ク比赛。

比赛简要说明

エンシャントダ–ク

这场比赛对手的队伍等级高达60级，如果刚通关就来挑战势必会被对方等级压制，建议至少将队伍等级提升到55以上再来挑战。另外，天马在62级学会的必杀射门威力很高，对破门得分很有帮助。对方的整体实力都不弱，シュウ的化身更是强劲，尽量不要和有化身的角色硬拼，就算要拼也要属性克制对方才考虑，此时可以让我方没有化身的队员多与对方开启了化身的成员接触，消耗他们化身的KP。利用必杀战术能快速冲到前线破门得分，之后就让几个化身使慢慢把时间耗完即可。

隐藏队伍2

前往スノ–ランド球场和サバキ对话即可挑战（光明版前往デザ–ト球场）。

比赛简要说明

ノ–ザンファング

对手队伍等级同样为60级，两名前锋都是非常优秀的射手，化身也十分强力，如果这两名前锋召唤化身，一定要第一时间消灭掉。具体打法和隐藏队伍1区别不大，得分后保持球在我方化身使的脚下就比较安全了。

隐藏队伍3

将打倒了隐藏队伍1的光明版本和黑暗版本交换游戏资料后（选择“つうしん”→“シ–クレット”），最强隐藏队伍ゼロ会在ゴッドエデン登场。

比赛简要说明

ゼロ

这只队伍综合了光明和黑暗两个版本隐藏队伍的队员，队伍等级高达70级，首先确保我方主力成员等级达到70以上才有胜算。当我方先进球或上半场结束后，シュウ和白龙会发动合体化身“圣骑士ア–サ–”，此时我们也必须使用合体化身来对抗。尽快将对方的合体化身给消灭掉才能保证不失球或者少失球，之后就要靠自己的实力反攻了。





资料汇总

宝箱战全路线比赛掉落道具

注：下列列表的报酬均为比赛胜利后随机获得，带※符号的表示获得几率较低。大部分队伍的出现方法是在流程中和该队伍对战过以及在对战路线中完成前一个队伍的比赛，以下均以“–”表示，只列出需要使用道具或需要特殊条件才会出现的球队的方法。



古株的对战路线

场所：河川敷。

左路线

队伍名	报酬	出现方法
稻妻KFC	会田の练习メモ、KFCチケット、KFCウエア、KFCシューズ、F–キッズハ–ト、稻妻KFCのエンブレム	–
荣都	荣西教一、えいとウエア、えいとシューズ、えいとグローブ、F–ベ–シック、荣都学园のエンブレム	–
秋空チャレンジャーズ	管理人の手料理、あきぞらチケット、あきぞらウエア、あきぞらシューズ、あきぞらグローブ、秋空チャレンジャーズのエンブレム	–

蓝宝箱	风神の舞秘传书	打败路线中的队伍
红宝箱	ゴッドハンド秘传书	打败路线中的队伍且全S评价

上路线

队伍名	报酬	出现方法
天河原	观月路子、ブロックプラス10秘传书、たんれんウエア、てんがわらクローブ、F–ミルキ–ウエイ、天河原中のエンブレム	–
万能坂	万屋能力、テクニックプラス10秘传书、まんのうざかシューズ、まんのうざかグローブ、F–オムニ、万能坂中のエンブレム	–
帝国	テクニックプラス10秘传书、スピ–ドプラス10秘传书、ていこくシューズ、ていこくグローブ、F–ネオデスゾ–ン、帝国学园のエンブレム	–
海王	九鬼真次、ホ–リ–チケット、荒波のボトルシップ、かいおうシューズ、かいおうグローブ、海王学园のエンブレム	–

蓝宝箱	レインボ–バブルショット秘传书	打败路线中的队伍
红宝箱	宝箱钥匙（银）	打败路线中的队伍且全S评价



下路线

队伍名	报酬	出现方法
月山国光	近藤启治、スピ–ドプラス20秘传书※、がっさんシューズ、がっさんグローブ、月光のエンブレム、月山国光のエンブレム	通关
白恋	熊崎传治、エタ–ナルブリザ–ド秘传书、ラッキ–プラス20秘传书※、かがやくマフラ–、はくれんシューズ、白恋中のエンブレム	–
木户川清修	名门校のトロフィ–、化身コイン、きどがわシューズ、きどがわグローブ、F–タイガストライク、木户川清修のエンブレム	战胜月山国光且取得S评价
幻影	珠玉のトリック集、化身コイン、げんえいシューズ、げんえいグローブ、F–ファントム、幻影学园のエンブレム	–
新云	狩部兰子、あまかげのチケット、天才ストライカ–心得、化身コイン、あらくもシューズ、新云学园のエンブレム	–
圣堂山	热血コ–チの教え、せいどうざんウエア、せいどうざんシューズ、せいどうざんグローブ、F–セイクリッド、圣堂山中のエンブレム	–
ドラゴンリンク	ファイナルチケット、フィフスセクタ–の魂、化身コイン、ドラゴンシューズ、ドラゴングローブ、ドラゴンリンクのエンブレム	–

蓝宝箱	传说の特训ノ–ト	打败路线中的队伍
红宝箱	铁骑兵ナイトB觉醒之书	打败路线中的队伍且全S评价



まこ的对战路线

场所：雷门中学足球部里的球场。

上路线

队伍名	报酬	出现方法
黑の骑士团	黑木善三、圣帝の指示书、くろきしウエア、ブラックシューズ、F–ダ–クナイツ、黑の骑士团のエンブレム	–
アンリミテッドシャイニング（光明版限定）	究极の管理マニュアル、サ–ペントファング秘传书、アンリミテッドウエア、シャイニングシューズ、シャイニングクローブ※、U–シャイニングのエンブレム	在神之伊甸打败该队伍
エンシャントダ–ク（黑暗版限定）	究极の管理マニュアル、キルブリッジ秘传书、エンシャントウエア、ダ–クシューズ、ダ–クグローブ※、A–ダ–クのエンブレム	在神之伊甸打败该队伍
ゼロ	カミナリチケット、グラビティポイント秘传书、风林火山デストロイヤ–秘传书、ゼロのウエア※、ゼロのグローブ※、ゼロのエンブレム	在神之伊甸打败该队伍

队伍名	报酬	出现方法
サウザンクロウ（光明版限定）	ゴッドハンドV秘传书、パンダ–ウエア※、だいちのシューズ、だいちのグローブ、F–アルバトロス※、サウザンクロウのエンブレム	在沙漠赛场打败该队伍
ノ–ザンファング（黑暗版限定）	无赖ハンド秘传书、ラビットウエア※、しっぷんのシューズ、しっぷんのグローブ、F–レガシ–※、ノ–ザンファングのエンブレム	在冰之赛场打败该队伍
デモンズホ–ン	こんとんのチケット、ザ・ウォ–ル秘传书、えいこうのシューズ、えいこうのグローブ、F–ブル–リ–フ、デモンズホ–ンのエンブレム	–

蓝宝箱1	プレミアシューズ	打败路线中的队伍
蓝宝箱2	机械兵ガレウス觉醒之书	打败路线中的队伍
红宝箱	重机兵バロン觉醒之书	打败路线中的队伍且全S评价

下路线

队伍名	报酬	出现方法
雷门2军	青春のおにぎり、ラッキ–プラス10秘传书、セカンドウエア、セカンドシューズ、セカンドグローブ、雷门2军のエンブレム	–
青叶学园	あおばサンド、スピ–ドプラス10秘传书、あおばウエア、あおばシューズ、あおばグローブ、青叶学园のエンブレム	使用あおばチケット
スーパ–KFC	半田真一、会田の练习メモ、KFCスプレ–、KFCシューズ、KFCグローブ、スーパ–KFCのエンブレム	使用KFCチケット
リザ–ブスα	化身コイン、アクティブミサンガ、ブロックプラス10秘传书、TPプラス10秘传书、リザ–ブスαのエンブレム	–
スーパ–秋空	木野秋、化身コイン、ダイナソ–ブレイク秘传书、あきぞらシューズ、あきぞらグローブ、スーパ–秋空のエンブレム	使用あきぞらチケット
リザ–ブスδ	化身コイン、シュ–トブレイク秘传书、ハイドロアンカ–秘传书、エンドレスサマ–秘传书、リザ–ブスδのエンブレム	–
雷门エグザ	カ–ドスプラッシュ秘传书、スピ–ドプラス20秘传书※、らいもんシューズ、らいもんグローブ、雷门エグザのエンブレム	–
HR地区予选选拔	ていこくスプレ–、キックプラス10秘传书、GPプラス秘传书、流星ブレ–ド秘传书、HR地区予选选拔のエンブレム	使用ホ–リ–チケット
革命选拔チ–ム	流星ブレ–ド秘传书、エンドレスサマ–秘传书、うみのシューズ、きどかわシューズ、きどかわグローブ、革命选拔のエンブレム	–

蓝宝箱1	黑き翼レイブン觉醒之书	打败路线中的队伍
蓝宝箱2	オフサイドトラップ	打败路线中的队伍
红宝箱	トライアングルZZ秘传书	打败路线中的队伍且全S评价



夕香的对战路线

场所：雷门中学旧足球部。

上路线

队伍名	报酬	出现方法
エキストラスターズ	メロディウエイブ秘传书、カード スプラッシュ秘传书、キャッチプラス10秘传书、ブロックプラス10秘传书、ビッグスターウエア、エキストラスターズのエンブレム	–
FF雷门	ゴットハンド秘传书、ザ・ウォール秘传书、疾风ダッシュ秘传书、キャッチプラス10秘传书、カミナリウエア、FF雷门のエンブレム	–
雷门エイリア连合	宇宙最强の自信、エターナルブリザード秘传书、流星ブレード秘传书、旋风阵秘传书、ゆうじょう秘传书※、雷门エイリア连合のエンブレム	–
カミナリジャパン	ちょうわざ！秘传书※、やくびょうがみ秘传书※、流星ブレード秘传书、トリックボール秘传书、クレイモア秘传书、カミナリジャパンのエンブレム	–
世界选拔	佐久间次郎、世界强豪の夸り、欧州传统の名誉、风神の舞秘传书、世界选拔のエンブレム	–

蓝宝箱1	フェンス・オブ・ガイア秘传书	打败路线中的队伍
蓝宝箱2	精锐兵ポーンB觉醒之书	打败路线中的队伍
红宝箱	番人の塔ルークB觉醒之书	打败路线中的队伍且全S评价

下路线

队伍名	报酬	出现方法
世宇子	らくえんミサンガ、神々のトーガ、オリンポスハーモニー秘传书、ノーペナルティ！秘传书※、世宇子のエンブレム	–
ジエネシス	宇宙最强の自信、コスモミサンガ、らくえんのペンダント、流星ブレード秘传书、テクニックプラス20秘传书※、ジエネシスのエンブレム	–
カオス	宇宙最强の自信、コスモミサンガ、化身コイン、エターナルブリザード秘传书、キックプラス20秘传书※、カオスのエンブレム	–
ダークエンジエル	天使と恶魔の人形、化身コイン、トライアングルZZ秘传书、キャッチプラス20秘传书※、カード スプラッシュ秘传书、ダークエンジエルのエンブレム	–
オーガ	オーガ认识票、デビルバースト秘传书※、セツヤク！秘传书※、マボロシショット秘传书、オーガのエンブレム	–

蓝宝箱1	やくそくのペンダント	打败路线中的队伍
蓝宝箱2	魅惑のダラマンローズ觉醒之书	打败路线中的队伍
红宝箱	魔宰相ビショップB觉醒之书	打败路线中的队伍且全S评价



芸梦的对战路线

场所：通关后神圣之路决赛会场车站。

上路线

队伍名	报酬	出现方法
学园选拔α	ゆうじょうのミサンガ、化身コイン、アイスグランド秘传书、ドリブルプラス10秘传书、学园选拔αのエンブレム	–
リザーブスβ	マッスルミサンガ、化身コイン、キャッチプラス20秘传书、风神の舞秘传书、リザーブスβのエンブレム	–
中学选拔α	绝对障壁※、かげつかみ秘传书、ドリブルプラス20秘传书、うみのシューズ、だいちのグローブ、中学选拔αのエンブレム	–
中学选拔β	绝对障壁※、かげつかみ秘传书、ブロックプラス20秘传书、だいちのグローブ、リープグローブ、中学选拔βのエンブレム	–
HR本战选拔S（光明版限定）	ゴッドトライアングル※、セツヤク！秘传书※、スプリントワープ秘传书、パニシングカット秘传书、サウザンドアロー秘传书、HR本战选拔Sのエンブレム	–
HR本战选拔D（黑暗版限定）	ラゴッドトライアングル※、セツヤク！秘传书※、ラウンドスパーク秘传书、エアーバレット秘传书、バリスタショット秘传书、HR本战选拔Dのエンブレム	–
学园选拔β	ブロックプラス20秘传书※、ラッキープラス20秘传书※、メロディウエイ秘传书、マボロシショット秘传书、学园选拔βのエンブレム	–
名门校选拔	タクティクスサイクル※、リカバリー秘传书※、エンドレスサマー秘传书、ホワイトブレード秘传书、名门校选拔のエンブレム	–
HRエイシズ	ドリームチケット、コスモミサンガ、フライングフィッシュ秘传书、エターナルブリザード秘传书、ブーメランフエイント秘传书、HRエイシズのエンブレム	–

蓝宝箱1	クレイジーサンライト秘传书	打败路线中的队伍
蓝宝箱2	幸运のラストベガ觉醒之书	打败路线中的队伍
红宝箱	魔女クイーンレディアB觉醒之书	打败路线中的队伍且全S评价

下路线

队伍名	报酬	出现方法
NEW青叶	あおばサンド、キラーホエール秘传书、あおばシューズ、あおばグローブ、NEW青叶学园のエンブレム	–
新世代ジャパン（光明版限定）	ちょうわざ！秘传书※、アクロバットキープ秘传书、かっとびディフエンス秘传书、デスソード秘传书※、フォルテシモ秘传书、新世代ジャパンのエンブレム	–
ネクストジャパン（黑暗版限定）	ちょうわざ！秘传书※、アクロバットキープ秘传书、かっとびディフエンス秘传书、デスソード秘传书、フォルテシモ秘传书※、ネクストジャパンのエンブレム	–
ブリージスS（光明版限定）	化身コイン、ゼロヨン秘传书※、なみのりピエロ秘传书、かぜのこころえ秘传书、ブリージスSのエンブレム	–
ブリージスD（黑暗版限定）	化身コイン、ゼロヨン秘传书、なみのりピエロ秘传书※、かぜのこころえ秘传书、ブリージスDのエンブレム	–
オールスキルズ	こんしん！秘传书※、がくしゅう秘传书※、ぞくせいきょうか秘传书※、ドリブルプラス20秘传书※、オールスキルズのエンブレム	–
イグナイツS（光明版限定）	火のこころえ秘传书、デスソード秘传书※、TPプラス20秘传书、B-トレイン、イグナイツSのエンブレム	–
イグナイツD（黑暗版限定）	火のこころえ秘传书、デスソード秘传书、TPプラス20秘传书、B-トレイン、イグナイツDのエンブレム	–
エレメントマスター	风のこころえ秘传书※、林のこころえ秘传书※、火のこころえ秘传书※、山のこころえ秘传书※、エレメントマスターのエンブレム	–
HRオールスター	ヘルアンドヘブン※、そよかぜステップ秘传书、プレミアシューズ、プレミアグローブ、HRオールスターのエンブレム	–
イナズマ’11	ペンギンカーニバル※、ビッグシザース秘传书、エターナルブリザード秘传书、シュートブレイク秘传书、イナズマ’11のエンブレム	–

蓝宝箱1	きぼうのミサンガ	打败路线中的队伍
蓝宝箱2	イシドシュウジ	打败路线中的队伍
红宝箱	光速のマキシム觉醒之书	打败路线中的队伍且全S评价



幸惠的对战路线

场所：通关后雷门中学教学楼一楼。

左路线

队伍名	报酬	出现方法
ダークヒーローズ	亚风炉照美、イナズマペンダント、无のこころえ秘传书※、がくしゅう秘传书、ダークヒーローズのエンブレム	–
第五条管理会	ファーストシードの证、フィフスセクターの魂、バリスタショット秘传书、ゆうじょう秘传书、第五条管理会のエンブレム	打败隐藏队伍ゼロ
シャインサウザンド（光明版限定）	ゼロのスプレー、ファーストシードの证、サウザンドロード※、キルブリッジ秘传书※、サーペントファング秘传书、シャインサウザンドのエンブレム	打败隐藏队伍ゼロ且看过2次以上结局
イノーマスダーク（黑暗版限定）	ゼロのスプレー、ファーストシードの证、サウザンドロード※、キルブリッジ秘传书、サーペントファング秘传书※、イノーマスダークのエンブレム	打败隐藏队伍ゼロ且看过2次以上结局
ヘブンオブエデン（光明版限定）	U-スプレー、少年サッカー法第5条、ゼロシューズ※、サーペントファング秘传书、ゼロヨン秘传书※、ヘブンオブエデンのエンブレム	–
ヘルオブエデン（黑暗版限定）	A-スプレー、少年サッカー法第5条、ゼロシューズ※、サーペントファング秘传书※、ゼロヨン秘传书、ヘルオブエデンのエンブレム	–
ゼロエクストリーム	ゼロシューズ※、少年サッカー法第5条、インフィニットゼロ※、キルブリッジ秘传书※、サーペントファング秘传书※、ゼロエクストリームのエンブレム	–

蓝宝箱1	千宫路大悟	打败路线中的队伍
蓝宝箱2	铁壁のギガドーン觉醒之书（光明版）、海帝ネプチューン觉醒之书（黑暗版）	打败路线中的队伍
红宝箱	番人の塔ルークW觉醒之书（光明版）、魔宰相ビショップW（黑暗版）	打败路线中的队伍且全S评价

右路线

队伍名	报酬	出现方法
GOスペシャルズ	ダイナソーブレイク秘传书、イリュジョンボール秘传书、スパイラルドロー秘传书、B-キューブ、GOスペシャルズのエンブレム	–
グレート4’s	U-スプレー、ゲームソフト、こんしん！秘传书※、ぞくせいきょうか秘传书※、B-キューブ、グレート4’sのエンブレム	使用てんのうチケット
シエイドレインズ	流星ブレード秘传书、バウンドフレイム秘传书、しんしのシューズ、B-フラットバック、シエイドレインズのエンブレム	使用あまかげチケット
インカネーツ	やくそくのペンダント、プレストターン秘传书、なまける秘传书、B-フラットバック、インカネーツのエンブレム	–
カオスエンジエル零	ゼロのスプレー、天使と恶魔の人形、インフィニットゼロ※、タクティクスサイクル※、えいこうのグローブ、カオスエンジエル零のエンブレム	使用こんとんのチケット
ラストライバル	A-スプレー、ペンギンカーニバル※、サウザンドロード※、ヘルアンドヘブン※、リフレクトシューズ、ラストライバルのエンブレム	使用ファイナルチケット
グレートイナズマ	ゼロのスプレー、ヘルアンドヘブン※、むげんのペンダント、ファイアトルネードDD秘传书、グレートイナズマのエンブレム	使用イナズマチケット

蓝宝箱1	プレミアグローブ	打败路线中的队伍
蓝宝箱2	がくしゅう秘传书	打败路线中的队伍
红宝箱	太阳神アポロ觉醒之书	打败路线中的队伍且全S评价



优一的对战路线

场所：通关后神圣之路预赛会场左侧。

上路线

队伍名	报酬	出现方法
スリーライモンズ（光明版限定）	化身コイン、ディープミスト秘传书、フォルテシモ秘传书、ザ・ミスト秘传书※、スリーライモンズのエンブレム	–
ライモンユナイツ（黑暗版限定）	化身コイン、ハンターズネット秘传书、フォルテシモ秘传书※、ザ・ミスト秘传书、ライモンユナイツのエンブレム	–
ネクスト雷门	サスケのくびわ、アクロバットキープ秘传书、かっとびディフェンス秘传书、そよかぜステップ秘传书、ネクスト雷门のエンブレム	使用カミナリチケット
雷门ドリームス	マキシマムサンド、アクロバットキープ秘传书、かっとびディフェンス秘传书、ゴッドハンド秘传书※、雷门ドリームスのエンブレム	使用ドリームチケット

蓝宝箱1	古びた特训ノート	打败路线中的队伍
蓝宝箱2	幻影のダラマンガラス觉醒之书（光明版）、胜負師ダイスマン觉醒之书（黑暗版）	打败路线中的队伍
红宝箱	ジョーカーレインズ秘传书（光明版）、ファイアトルネードDD秘传书（黑暗版）	打败路线中的队伍且全S评价

下路线

队伍名	报酬	出现方法
T・O・O・L	绝对障壁※、マキシマムサンド、テクニックプラス20秘传书※、TPプラス20秘传书※、T・O・O・Lのエンブレム	–
フェイクブロンド（光明版限定）	サイドワインダー秘传书、バリスタショット秘传书※、サウザンドアロー秘传书、こだまのシューズ、フェイクブロンドのエンブレム	–
エメラルドヘアーズ（黑暗版限定）	ソニックショット秘传书、バリスタショット秘传书、サウザンドアロー秘传书※、ごくあくシューズ、エメラルドヘアーズのエンブレム	–
アンガーレイジ（光明版限定）	ダッシュトレイン秘传书※、フライングフィッシュ秘传书、スプリントワープ秘传书、こだまのグローブ、アンガーレイジのエンブレム	–
ヒドウンアイズ（黑暗版限定）	ダッシュトレイン秘传书、フライングフィッシュ秘传书、スプリントワープ秘传书※、リーフグローブ、ヒドウンアイズのエンブレム	–
ボブカッターズ	ステップ！、化身コイン、やくびょうがみ秘传书※、セツヤク！秘传书※、ボブカッターズのエンブレム	–
シミラーズ	ムーンサルト！、化身コイン、トリックボール秘传书、リカバリー秘传书※、シミラーズのエンブレム	–
ヘッドウェアーズ	ゴーグル、化身コイン、アシスト！秘传书※、B–フラットライン、ヘッドウエアーズのエンブレム	–
アトランタス（光明版限定）	たまのり！、スカイウォーク秘传书※、ラッキープラス20秘传书、トリックボール秘传书、アトランタスのエンブレム	–
コロボックス（黑暗版限定）	たまのり！、スカイウォーク秘传书、ラッキープラス20秘传书、トリックボール秘传书、コロボックスのエンブレム	–
クロニクルズ	ちょうわざ！秘传书※、アクロバットキープ秘传书、バーニングキャッチ秘传书、クリティカル！秘传书※、クロニクルズのエンブレム	–

队伍名	报酬	出现方法
ラッシュファアスト	スピードプラス10秘传书、スピードプラス20秘传书、テクニックプラス20秘传书、マッドジャグラー秘传书、ラッシュファアストのエンブレム	–
あやかし幻影团	宝水院忠则、たまのり！、プレストターン秘传书、かげづかみ秘传书、イカサマ！秘传书、あやかし幻影团のエンブレム	–
サイバークラウズ	宝水院忠则、たまのり！、疾风ダッシュ秘传书、かげづかみ秘传书、イカサマ！秘传书、サイバークラウズのエンブレム	–
ブロスイレブン	金持ち秘传书※、クリティカル！秘传书※、カミナリシューズ、カミナリグローブ、ブロスイレブンのエンブレム	–

蓝宝箱1	ゴージャスウエア	打败路线中的队伍
蓝宝箱2	リカバリー秘传书	打败路线中的队伍
蓝宝箱3	ぞくせいきょうか秘传书	打败路线中的队伍
红宝箱	宝箱钥匙（金）	打败路线中的队伍且全S评价



总一郎的对战路线

场所：帝都学园球场。

左路线

队伍名	报酬	出现方法
▽トライフェイス△	らくえんのペンダント、エイエイオー！、ヘッドバズーカ秘传书、パーフェクトコース秘传书、▽トライフェイス△のエンブレム	–
キーパースターズS（光明版限定）	化身コイン、キルブリッツ秘传书、バーニングキャッチ秘传书、パワフルグローブ、キーパースターズSのエンブレム	–
キーパースターズD（黑暗版限定）	化身コイン、サーペントファング秘传书、バーニングキャッチ秘传书、パワフルグローブ、キーパースターズDのエンブレム	–
クライムスS（光明版限定）	ゴッドハンド秘传书、ザ・ウォール秘传书、山のこころえ秘传书、だいちのグローブ、B–ダイア、クライムスSのエンブレム	–
クライムズD（黑暗版限定）	ゴッドハンド秘传书、ザ・ウォール秘传书、山のこころえ秘传书、だいちのグローブ、B–ダイヤ、クライムズDのエンブレム	–
ストライカーズS（光明版限定）	デビルバースト秘传书※、エクステンドゾーン秘传书、B–レフトウイング、B–ライトウィング、ストライカーズSのエンブレム	–
ストライカーズD（黑暗版限定）	デビルバースト秘传书、エクステンドゾーン秘传书、B–レフトウイング、B–ライトウイング、ストライカーズDのエンブレム	–
ジ・アルティマ（光明版限定）	ヘルアンドヘブン※、ファイアトルネードDD秘传书、ジョーカーレインズ秘传书※、オーダーウエア、ジ・アルティマのエンブレム	–
ジ・エンシャント（黑暗版限定）	ヘルアンドヘブン※、ファイアトルネードDD秘传书※、ジョーカーレインズ秘传书、オーダーウエア、ジ・エンシャントのエンブレム	–
クールメガネ（光明版限定）	ゴーグル、なまける秘传书、イケメンUP！秘传书、B–ベーシック、クールメガネのエンブレム	–
コミカルメガネ（黑暗版限定）	ゴーグル、なまける秘传书、イケメンUP！秘传书、B–ベーシック、コミカルメガネのエンブレム	–
バーニングガイズ（光明版限定）	热血コーチの教え、バーニングキャッチ秘传书、バーニングサマー秘传书、バウンドフレイム秘传书、バーニングガイズのエンブレム	–
コールドフリーズ（黑暗版限定）	かがやくマフラー、エターナルブリザード秘传书、ホワイトブレード秘传书、アイスグランド秘传书、コールドフリーズのエンブレム	–

蓝宝箱	红きメガホーク觉醒之书（光明版）、道化师ファンタム觉醒之书（黑暗版）	打败路线中的队伍
红宝箱	サーペントファング秘传书（光明版）、キルブリッツ秘传书（黑暗版）	打败路线中的队伍且全S评价

右上路线

队伍名	报酬	出现方法
インフォーマル（光明版限定）	セイントフラッシュ※、フォルテシモ秘传书、デスソード秘传书※、たんれんシューズ、インフォーマルのエンブレム	–
スーパーリングス（黑暗版限定）	ブラックサンダー※、フォルテシモ秘传书※、デスソード秘传书、たんれんシューズ、スーパーリングスのエンブレム	–
神と宇宙	GPプラス20秘传书、ホワイトブレード秘传书、えいこうのウエア、B–ブレイクスルー※、神と宇宙のエンブレム	–
カオスエンジェルズ	GPプラス20秘传书、ブロックプラス20秘传书※、流星ブレード秘传书、えいこうのウエア、カオスエンジェルズのエンブレム	–
リザーブスγ	エイエイオー！、ゆうじょう秘传书※、アシスト！秘传书※、たんれんウエア、リザーブスγのエンブレム	–
チェックメイツW（光明版限定）	サイドワインダー秘传书、バニシングカット秘传书、バリスタショット秘传书※、シャインシューズ、チェックメイツWのエンブレム	–
チェックメイツB（黑暗版限定）	ソニックショット秘传书、バニシングカット秘传书※、バリスタショット秘传书、ダークシューズ、チェックメイツBのエンブレム	–
女性监督选拔	デコレーションケーキ、TPプラス20秘传书※、旋风阵秘传书、メロディウエイブ秘传书、女性监督选拔のエンブレム	–
キラリレーテッズ（光明版限定）	バニシングカット秘传书、ラウンドスパーク秘传书※、ノーペナルティ！秘传书※、F–レジスタンス、キラリレーテッズのエンブレム	–
–KAGE–（黑暗版限定）	バニシングカット秘传书※、ラウンドスパーク秘传书、ノーペナルティ！秘传书※、F–レジスタンス、–KAGE–のエンブレム	–

蓝宝箱	イカサマ！秘传书	打败路线中的队伍
红宝箱	贤王キングバーンB觉醒之书	打败路线中的队伍且全S评价

右下路线

队伍名	报酬	出现方法
スピードギャルズ（光明版限定）	ディープミスト秘传书、スピードプラス20秘传书※、おいろけUP！秘传书※、パンダーウエア※、スピードギャルズのエンブレム	–
アタックギャル（黑暗版限定）	キックプラス20秘传书※、おいろけUP！秘传书※、ハンターズネット秘传书、ラビットウエア※、アタックギャルのエンブレム	–
ヒロインズ	インフィニットゼロ※、しあわせのミサンガ、おいろけUP！秘传书※、林のこころえ秘传书※、ヒロインズのエンブレム	–
マネージャーズ	サスケのくびわ、むげんのペンダント※、青春のおにぎり、ゴッドハンド秘传书、マネージャーズのエンブレム	–

蓝宝箱	龙骑士テディス觉醒之书	打败路线中的队伍
红宝箱	魔女クィーンレディアW觉醒之书	打败路线中的队伍且全S评价





飞鹰的对战路线

场所：下载配送资料后购买“屋根里部屋の键”，飞鹰在宿舍3楼右边的房间里。

左路线

队伍名	报酬	出现方法
ミッドスターズS（光明版限定）	ロケットヘッド秘传书※、エアーバレット秘传书※、バニシングカット秘传书、アシスト！秘传书、ミッドスターズSのエンブレム	–
ミッドスターズD（黑暗版限定）	ロケットヘッド秘传书※、エアーバレット秘传书、バニシングカット秘传书※、アシスト！秘传书、ミッドスターズDのエンブレム	–
グロウヴスS（光明版限定）	マボロシショット秘传书、ツインミキサー秘传书、ハイドロアンカー秘传书※、林のこころえ秘传书、グロウヴスSのエンブレム	–
グロウヴスD（黑暗版限定）	マボロシショット秘传书、ツインミキサー秘传书、ハイドロアンカー秘传书※、林のこころえ秘传书、グロウヴスDのエンブレム	–
ガードスターズS（光明版限定）	アイスグランド秘传书、ビッグシザース秘传书※、ブロックプラス10秘传书、ブロックプラス20秘传书※、ガードスターズSのエンブレム	–
ガードスターズD（黑暗版限定）	アイスグランド秘传书、ビッグシザース秘传书※、ブロックプラス10秘传书、ブロックプラス20秘传书※、ガードスターズDのエンブレム	–
无我の境地	化身コイン、カウンタードライブ秘传书、无のこころえ秘传书※、ぞくせいきょうか秘传书※、无我の境地のエンブレム	–
ボールセーバーズ	化身コイン、ハイドロアンカー秘传书、パワースパイク秘传书、フェンス・オブ・ガイア秘传书、ボールセーバーズのエンブレム	–
ロングシューターズ（光明版限定）	化身コイン、パーフェクトコース秘传书、フライングフィッシュ秘传书、キックプラス20秘传书、ロングシューターズのエンブレム	–
ブロックゼムオール（黑暗版限定）	化身コイン、ぶっとびジャンプ秘传书、ザ・ウォール秘传书、ブロックプラス20秘传书、ブロックゼムオールのエンブレム	–
GOGOキッズ（光明版限定）	化身コイン、エンドレスサマー秘传书、キックプラス20秘传书、ゆうじょう秘传书、GOGOキッズのエンブレム	–
ハードフォートレス（黑暗版限定）	化身コイン、エンドレスサマー秘传书、ブロックプラス20秘传书、ゆうじょう秘传书、ハードフォートレスのエンブレム	–
ネオ・エレメンツ	むげんのペンダント※、化身コイン、ハイドロアンカー、ぞくせいきょうか、ネオ・エレメンツのエンブレム	–

蓝宝箱1	海王ポセイドン觉醒之书（光明版）、奇术魔ピューリム觉醒之书（黑暗版）	打败路线中的队伍
蓝宝箱2	金持ち秘传书（光明版）、やくびょうがみ秘传书（黑暗版）	打败路线中的队伍
红宝箱	ホワイトハリケーン秘传书（光明版）、ブラックアッシュ秘传书（黑暗版）	打败路线中的队伍且全S评价



右路线

队伍名	报酬	出现方法
かがやきスターズ	Uースプレー、エアーバレット秘传书※、バニシングカット秘传书、金持ち秘传书、リカバリー秘传书※、かがやきスターズのエンブレム	–
阴のヒーロー	Aースプレー、エアーバレット秘传书※、バニシングカット秘传书、金持ち秘传书、リカバリー秘传书※、阴のヒーローのエンブレム	–
ウルトラアニマルズ	サスケのくびわ、フライングフィッシュ秘传书、エレファントプレス秘传书、なまける秘传书※、ウルトラアニマルズのエンブレム	–
バトルアーミー	タクティクスサイクル※、化身コイン、エアーバレット秘传书※、ノーペナルティ！秘传书、バトルアーミーのエンブレム	–
ウィンドウアイズ	タクティクスサイクル※、化身コイン、エアーバレット秘传书、ノーペナルティ！秘传书、ウィンドウアイズのエンブレム	–
グルメイツ	いやしのハーブ、なみのりピエロ秘传书、ダッシュトレイン秘传书※、キャッチプラス20秘传书※、グルメイツのエンブレム	–
インセクトZ	いやしのハーブ、なみのりピエロ秘传书※、ダッシュトレイン秘传书、キャッチプラス20秘传书※、インセクトZのエンブレム	–
S・E・A	フライングフィッシュ秘传书、サルガッソー秘传书、ラッキープラス10秘传书、ラッキープラス20秘传书※、S・E・Aのエンブレム	–
シック＆メディカル	かぜぐすり、トライアングルZZ秘传书、フューチャーアイ秘传书、B-フラットライン、シック＆メディカルのエンブレム	–
サンタンズ	カレーライス、トライアングルZZ秘传书、エレファントプレス秘传书、B-フラットライン、サンタンズのエンブレム	–
テトラカラーズ	ステップ！、化身コイン、旋风阵秘传书、かつとびディフェンス秘传书、テトラカラーズのエンブレム	–
ファッショナブルズ	ムーンサルト！、メロディウエイブ秘传书、おいろけUP！秘传书※、イケメンUP！秘传书※、ファッショナブルズのエンブレム	–
アーティストズ	ムーンサルト！、メロディウエイブ秘传书、おいろけUP！秘传书※、イケメンUP！秘传书※、アーティストズのエンブレム	–
大和魂	ラウンドスパーク秘传书※、スプリントワープ秘传书、なまける秘传书、B-ブレイクスルー、大和魂のエンブレム	–
アウタースカイ	ラウンドスパーク秘传书、スプリントワープ秘传书※、なまける秘传书、B-ブレイクスルー、アウタースカイのエンブレム	–

蓝宝箱1	クリティカル！秘传书（光明版）、ちょうわざ！秘传书（黑暗版）	打败路线中的队伍
蓝宝箱2	こんしん！秘传书（光明版）、セツヤク！秘传书（黑暗版）	打败路线中的队伍
红宝箱	护星神タイタニアス觉醒之书（光明版）、贤王キングバーンW觉醒之书（黑暗版）	打败路线中的队伍且全S评价





谜之老人的对战路线

场所：将光明和黑暗两个版本的游戏进行通信后出现在河川敷右下角。

队伍名	报酬	出现方法
グルメイツ	化身コイン、ブロックプラス10秘传书※、B-キューブ	–
インセクトZ	化身コイン、テクニックプラス10秘传书※、B-ダイア	–
ウルトラアニマルズ	化身コイン、キックプラス10秘传书※、B-フラットバック	–
プロスイレブン	化身コイン、スピードプラス10秘传书※、B-ブレイクスルー※	–

蓝宝箱1	ムーンサルトスタンプ	打败路线中的队伍
蓝宝箱2	友情点数500点	打败路线中的队伍
蓝宝箱3	パッションシューズ	打败路线中的队伍
蓝宝箱4	化身コイン	打败路线中的队伍
蓝宝箱5	ダッシュトレイン秘传书（光明版）、なみのりピエロ秘传书（黑暗版）	打败路线中的队伍
蓝宝箱6	ドリブルプラス10秘传书	打败路线中的队伍
蓝宝箱7	TPプラス10秘传书	打败路线中的队伍
蓝宝箱8	疾风ダッシュ秘传书（光明版）、ザ・ミスト秘传书（黑暗版）	打败路线中的队伍
蓝宝箱9	热血点数2000点	打败路线中的队伍
蓝宝箱10	ストライプシューズ	打败路线中的队伍
蓝宝箱11	フライングフィッシュ秘传书	打败路线中的队伍
蓝宝箱12	ソニックショット秘传书（光明版）、サイドワインダー秘传书（黑暗版）	打败路线中的队伍
红宝箱1	ゼロヨン秘传书（光明版）、プレストターン秘传书（黑暗版）	打败路线中的队伍且全S评价
红宝箱2	イナズマペンダント	打败路线中的队伍且全S评价



立向居的对战路线

场所：游戏通关并将光明和黑暗两个版本的游戏进行通信后出现在铁塔区域右侧。

队伍名	报酬	出现方法
T・O・O・L	化身コイン、キャッチプラス20秘传书	–
テトラカラーズ	化身コイン、TPプラス20秘传书	–
クロニクルズ	化身コイン、やくびょうがみ秘传书	–
GOスペシャルズ	化身コイン、イカサマ！秘传书	–
エメラルドヘアーズ	化身コイン、GPプラス20秘传书	–
フェイクブロンド	化身コイン、こんしん！秘传书	–
阴のヒーロー	化身コイン、アシスト！秘传书	–
かがやきスターズ	化身コイン、リカバリー秘传书	–
ライモンユナイツ	化身コイン、金持ち秘传书	–
スリーライモンズ	化身コイン、クリティカル！秘传书	–
チェックメイツB	化身コイン、ゆうじょう秘传书	–
チェックメイツW	化身コイン、ちょうわざ！秘传书	–

蓝宝箱1	ちょうわざ！秘传书	打败路线中的队伍
蓝宝箱2	友情点数10000点	打败路线中的队伍
蓝宝箱3	リープグローブ	打败路线中的队伍
蓝宝箱4	魅惑のダラマンローズ觉醒之书	打败路线中的队伍
蓝宝箱5	ドラゴンシューズ	打败路线中的队伍
蓝宝箱6	流星ブレード秘传书	打败路线中的队伍
蓝宝箱7	ゆうきのミサンガ	打败路线中的队伍
蓝宝箱8	道化师ファンタム觉醒之书	打败路线中的队伍
蓝宝箱9	ハンターズネット秘传书（光明版）、ディープミスト秘传书（黑暗版）	打败路线中的队伍
蓝宝箱10	しょうりのペンダント（光明版）、せいなるペンダント（黑暗版）	打败路线中的队伍
蓝宝箱11	幸运のラストベガ觉醒之书	打败路线中的队伍
蓝宝箱12	ゼロマグナム秘传书	打败路线中的队伍
蓝宝箱13	エボリューション秘传书	打败路线中的队伍
红宝箱1	魔战士ペンドラゴン觉醒之书（光明版）、魔王ギラーゼ觉醒之书（黑暗版）	打败路线中的队伍且全S评价
红宝箱2	无赖ハンド秘传书（光明版）、ゴッドハンド秘传书（黑暗版）	打败路线中的队伍且全S评价

队员招募相关资料

注：关键道具大多需要通过小型战斗或者宝箱战随机掉落，并且在招募队员时，关键道具的获得方法会明确告知，因此就不单独列出来了。



全话题获得方法

稻妻町

地点	话题名	入手方法
木枯らし庄	公园ヒーロー	和公园里的小男孩对话
雷门中	好きなゲーム	和足球部前右侧的学生对话
	传说の选手	和足球部前坐在长凳上的人对话
	バレンタインデー	和正面教学楼水池前的女生对话
	食堂でダイエット	和正面教学楼1F图书馆里的女生对话
	中学のともだち	和正面教学楼2F左侧教室的女生对话
	1年男子のコイバナ	和正面教学楼2F右侧教室的男生对话
	2年女子のおしゃれ	和正面教学楼3F左侧走廊的女生对话
	3年生の将来の梦	和第二教学楼2F走廊上的女生对话
	女性アイドル	和第二教学楼2F上面教室里的老师对话
	ビーズの见つけ方	和第二教学楼外小狗旁边的学生对话
	ホワイトデー	和第二教学楼外地图上方的学生对话
	雷门サッカー	和操场右边的男生对话
	体育会系笑い话	和体育馆下方运动场正在运动的男生对话
	テストの成绩	和停车场的男生对话
	武道作法	和武道馆里坐在长凳上的人对话
河川敷	驿前の男性アイドル	和河川敷车站旁穿白衣服的男性对话
	めずらしい蝶	和古株下方的小男孩对话
商店街	女子力	和入口处的女生对话
	健康法	和商店街游戏中心里左下的男性对话
	サプリメント	和ペンギーゴ店内上方的男性对话
	モテる秘法	和秘宝堂内左上的男性对话
	食べ放题の店	和雷雷轩店里的客人对话
	服の店	和雷雷轩店外的女性对话
铁塔	シンボルとことわざ	和地图右下角长凳旁的男性对话
病院	新病院の怖い话	和大厅左侧长凳上的男孩对话
帝国学园	口说きの战术	和入口处的男性对话
神童家	きれいな花见	和该区域地图左下角屋子外面的人对话



其他地点

地点	话题名	入手方法
万能坂	塾について	和隧道前的男性对话
	坂道主妇のやりくり	和隧道出口处的人对话
荣都学园	进学校の勉强法	和球门旁的人对话
冰の道	雪道トレーニング	和第一个场景左侧的男性对话
	クリスマス	和雪人旁边的人对话
水の道	水泳ダイエット	和第一个场景沙滩上的女生对话
ホーリーロードスタジアム	ホーリーロード	和入口处的男生对话
ホーリーライナー乘り场	爽やか	和车站右边的人对话
アマノミカドスタジアム	シードについて	和左边的男孩对话



全相片获取地点

稻妻町

地点	话题名	入手方法
木枯らし庄	古びたボール	天马的房间
	象のぬいぐるみ	106号室
	家族の写真立て	201号室
	オウム	202号室
	腹筋マシーン	203号室
	ギター	206号室
	ちゃぶ台	301号室
	ブランコ	木枯らし庄外面公园里的秋千
河川敷	小型のボート	栈桥处
	サッカー女神像	河川敷车站旁的石像
雷门中	喷水	正门教学楼前
	石碑	正门
	保健室ベッド	正门教学楼1F左侧保健室
	キャラバン模型	正门教学楼4F右侧房间里的模型
	锅盖	第二教学楼1F食堂
	めくれる本	第二教学楼1F图书馆
	ボールかご	第二教学楼下方网球场里装球的框
	ドラム缶	第二教学楼训练点旁边的油桶
	フィフス绒毯	足球部大厅的地毯
	ホワイトボード	足球部一军教室里的白板
	バスケのかご	体育馆里的篮球框
	高跳びマット	体育馆下方运动场的跳高器材
	太鼓	武道馆的太鼓
	イレブン落书き	旧足球部房间里黑板上的字迹
商店街	豚の置物	门口有小猪招牌的地方
	テニスラケット	ペンギーゴ店里的网球拍
	雷のちょうちん	雷雷轩店里
	ソフトクリーム	商店街游戏中心柜台处的冰激凌
	クレーンゲーム	商店街游戏中心的抓娃娃机
	アキレス	商店街游戏中心目金房间桌面上的模型
	植木のサボテン	商店街游戏中心目金房间里的仙人掌
医院	文章入り石碑	2F中庭里的石碑
神童家	白いリムジン	神童家门口白色的轿车
	ピアノ	2F的钢琴
帝国学园	レジスタンスの圆桌	革命军本部

其他地点

地点	话题名	入手方法
万能坂	万能坂の标识	入口处左侧的地标
	トンネルの非常口	隧道中的紧急出口
ホーリーライナー乘り场	ホーリーライナー	停靠在车站的火车
ホーリーロードスタジアム	フィフス石碑	预赛会场入口处的石碑
冰の道	火の消えたたいまつ	左侧分支路最里面
	雪だるま	路边的雪人
水の道	カニ	第一个场景栈桥处海滩的螃蟹
	流れついたヤシの实	第二个场景右边海滩上的果实
沙の道	朽ちた道しるべ	第二个场景右侧倒下的路牌
ゆうぎの道	ハートのネオン	心形霓虹灯
	ハンバーガーの看板	汉堡店的广告牌
アマノガミススタジアム	金色の石碑	决赛会场入口处的石碑
ゴッドエデン	泷	途中的瀑布
	地藏	途中的地藏
	风车	途中的风车
	太阳のシンボル	最深处
	月のシンボル	最深处





特殊队员

游戏中有两名角色需要分别在三个不同地方和他们对话后才能进行招募，下面列出三次对话的具体位置。

角色名	出现的位置
虹桥レイン	①铁塔右边的池子。
	②水の道第一个场景左上
	③河川敷栈桥附近。
アイアンガッツ	①医院前的停车场。
	②风の道第一个场景左侧。
	③河川敷古株的身后。

联动密码

选手名/道具名	密码
贵崎勇二	デジタルセブン
鬼道	タヨレルシレイトウ
吹雪	ゼッタイレイド
不动	シュラノセイシン
风丸	アオキツムジカゼ
壁山	ソビエタツカベ
最强さん召唤	セカイサイキョウ
无敌蹴人	さいきょうのヤリ
无敌护人	さいきょうのタテ
じーさん	キケンなロウジン
凄井アタリ	！ ア.タ.リ.だ！
角冢手御那	！ カード をつかえ！
サスK	？ たいかいにでる！
稻垣礼亚	…イナレアゲット！
风烈隼光	ひかりよりもはやく
ザ・スタンプ	おされたらまけよ
ドラゴンズテイル	しっぽをふりまわせ





BIOHAZARD REVELATIONS

文 苍穹
协力 KyoSquall

《生化危机 启示录》拥有目前3DS平台最精美的游戏画面，而游戏回归传统的设定和出色的素质也受到了玩家的肯定，在销量和口碑两方面获得了双丰收。新颖的剧情描述形式和大量文件都值得玩家反复推敲，支持联机的“突袭模式”注重角色育成与武器收集等要素，具有相当的耐玩性。本次攻略就为玩家们带来游戏方方面面的资料。

3DS	生化危机 启示录 BIOHAZARD REVELATIONS		
Capcom	2012年1月26日	日版	1～2人
5990日元	A・AVG	对应3DS扩张滑杆/邂逅通信	

系统详解

操作一览

游戏的操作方式与《佣兵3D》基本一致，只作出了略微的调整，以下是全部4种操作类型的一览表。在装上3DS的扩张滑杆后，系统会自动检测并把操作模式调整为D型。

功能	操作（A型）	操作（B型）	操作（C型）	操作（D型）
步行	轻推左滑杆↑	轻推左滑杆↑	轻推左滑杆↑	轻推左滑杆↑
奔跑	重推左滑杆↑	重推左滑杆↑	重推左滑杆↑	重推左滑杆↑
横向移动	L+左滑杆←/→	左滑杆←/→	左滑杆←/→	左滑杆←/→
原地转向	左滑杆←/→	B+左滑杆←/→	Y/A	右滑杆←/→
快速转身	左滑杆↓+B	左滑杆↓+B	十字键↑	左滑杆↓+B
视角转动	触摸屏地图部分（注1）	触摸屏地图部分	–	–
准星移动	R+左滑杆	R+左滑杆	L+A/B/X/Y	ZL+右滑杆
瞄准射击	R+Y	R+Y	L+R	ZL+ZR
上子弹	十字键↓/R+B	十字键↓/R+B	十字键←	Y/ZL+B
狙击镜操作	X（放大）/A（缩小）	X（放大）/A（缩小）	十字键↑（放大）/十字键↓（缩小）	十字键↑（放大）/十字键↓（缩小）
使用副武器	X	X	十字键↓	R
切换主武器	十字键→	十字键→	触摸屏	十字键→
切换副武器	十字键←	十字键←	触摸屏	十字键←
切换“创世纪”	十字键↑	十字键↑	触摸屏	十字键↑
固有动作（注2）	Y	Y	R	ZR
使用回复剂	A	A	十字键→	A

注1：手指在触摸屏的地图位置朝上下左右划动可以改变视角，配合瞄准键能够实现小幅度转身，非常有用。
注2：角色的固有动作包括调查、对话、开门、翻越、攀爬、追加体术、挣脱束缚等。

特殊动作

瞄准移动：本作同样支持瞄准中进行移动，不过A～C型操作下使用瞄准移动时，准星方向是固定的，惟有安装3DS扩张滑杆才能实现边移动、边调整射击角度的操作。另外在装填子弹时，角色也是可以自由移动的。

倒地还击：被敌人的重击命中、或是地面发生强烈震动时，角色会变成倒地状态，此时需要连点动作键才能起身。如果敌人正在逼近，则可以在半起身状态下直接瞄准射击，阻止其靠近。但是此状态下只能用手枪，若是身上没有携带手枪的话，也就无法在倒地后即刻展开还击了。

紧急回避：本作中非常重要的躲避系统，类似于《生化3》，需要玩家看准敌人攻击命中我方的瞬间把滑杆推↑或是滑杆推↓+B键，这样角色就能安全避开攻击，判定的时机还是比较宽松的，多尝试几次就能掌握。不少玩家把紧急回避的操作误解为“↑/↓+B”，实际上向↑推动滑杆进行躲避时是不需要按B键的。而推不同的方向会影响到角色在紧急回避后的位置以及面部朝向，需结合实际情况使用。

体术攻击：按照特定的方式攻击敌人弱点并造成一定的伤害后，它就会陷入长时间的硬直状态，此时上前按动作键即可施展体术。本作中每名角色只有一种体术，并不存在上、中、下段以及前后身位之分，不过发动体术时可以蓄力，蓄到最满、自动施放时的体术威力非常大，但需要注意蓄力时角色是处在无防备状态的，会被其他攻击所打断。

无敌时间：角色在捡起道具、翻越

障碍、打开房门、攀爬扶梯、施展体术时是全身无敌的，而面对近距离的爆炸也会自动做出捂脸的姿势，可以借此取消上弹的时间。不过《佣兵 3D》中的“神技”——使用回复剂的无敌效果在本作中被取消。

回复体力：只要身上携带有回复剂，按下A键就能即刻回满体力，即使是在被打飞的情况下也依然适用，并没有“喷雾”的具体动作。不过如果角色的剩余体力不足以承受敌人的扑咬攻击（需要连点按键挣脱的招式），即使在被扑到的一瞬间成功回血，也依然是会死亡的。另外要注意的是本作中角色并不存在“血槽”设定，残余体力只能通过画面来判断，受伤后画面周围会溅上血迹、视线受到一定影响，身负重伤时画面变为灰白，角色会捂着腹部。



武器装备

扫描装备：“创世纪”是本作中的一个重要装备，基本的瞄准操作与普通枪械一致。当角色举起创世纪后，如果附近隐藏有道具，右下角的指示灯就会点亮，转动视角锁定可疑点位、按住动作键直到扫描完成，就可以发现隐藏的道具。不过指示灯和扫描的有效范围是360度的，玩家有时候成功扫描后出现的道具可能处在其他房间甚至是上、下层，不一定能立刻拿到。创世纪的另一个功能是扫描敌人，以此来提升解析度，当解析度到达100%后可自动获得一个回复剂（回复剂到达上限5个时则暂时无法取得）。扫描活着的敌人所提升的解析度比扫描尸体的更多，而距离敌人越近、解析度的提升越多。不过扫描敌人还是要以自身的安全为前提，毕竟只是为了得到回复剂，如果因此而损血就得不偿失了。

枪械与部件：作为主武器的枪械分为手枪、霰弹枪、冲锋枪、狙击枪、麦林共5大类（突击步枪也归在冲锋枪一类），随着流程的进行能够得到不同的武器。角色身上最多只能携带3把主武器，多余的则会存在武器箱中。当玩家捡到部件后，可以在武器箱内对枪械进行强化。枪械部件的效果有提升威力、连射速度、装弹容量，或是追加不同的特殊效果等，玩家可以根据枪械的特性和自己的作战风格自由改造。

副武器：匕首以及4种类型的手雷是游戏中的副武器，在部分章节操作其他角色时还能使用战斗斧、双刀等装备。副武器并不需要事先瞄准，只需一个按键就能快速使出，当然玩家事先瞄准也能让攻击的落点更加精准。



模式介绍

CAMPAIGN：作战模式、即故事模式，按章节式进行，但只能开始新游戏或继续之前的进度，而不能像《生化5》那样任意选择游玩已完成的章节。初始时有两种难度CASUAL和NORMAL可供选择，一周目通关后追加HELL难度。完成每个章节时系统都会给出评价，得到的BP值可以在突袭模式使用。

RAID MODE：突袭模式，以关卡式进行，支持单人游戏或双人联机协力作战。突袭模式下角色和武器都存在等级的概念，角色升级后在使用匕首、手雷和体术时的伤害会有所加成，而武器的等级越高，攻击威力、连射速度和装弹数都会得到提升。积累的BP值可用于购买枪械、部件或补充弹药等。具体玩法参看后文攻略。

MISSIONS：任务一览，实绩任务类似于《佣兵 3D》的勋章，玩家在达成特定条件后还需要进入此界面点击图标、确认后才能获得相应的奖励。3DS发生邂逅通信后这里也会出现随机的感染任务或是救援物资，击破任务和通缉任务则是突袭模式下独有的。具体完成方法参看后文资料。

OPTIONS：系统选项，可以变更操作模式、选择瞄准视角（第一人称瞄准或第三人称越肩）、切换游戏的语音和字幕（日本、英国、法国、德国、意大利、西班牙共6国语言）、设置存档方式、调整3D显示景深等等。

作战模式剧情攻略

不同难度下可以获得的道具不同，电路板谜题也有所差异，下文攻略及地图资料以一周目NORMAL难度为准。地图中会给出全部道具的点位提示，大部分都需要先扫描后才能发现，另有少量物资类道具存在一定的随机性，图标仅供作位置参考。地图上的大部分图标都与游戏中完全一致，下面只介绍几个特殊图标：红色线条表示的上锁大门，如果旁边有黄色图标，即表明需要相应的钥匙才能开启；黄色箭头表示本章节开始时玩家所处的位置；绿色正方形表示武器箱；蓝色菱形表示弹药扩充包；手枪表示枪械的位置；红色感叹号则表示剧情相关道具的位置。攻略内容按“流程”和“剧情”分为两个部分，不想被剧透的玩家请自行规避。

Episode.1 深入虎穴 Into the Depths





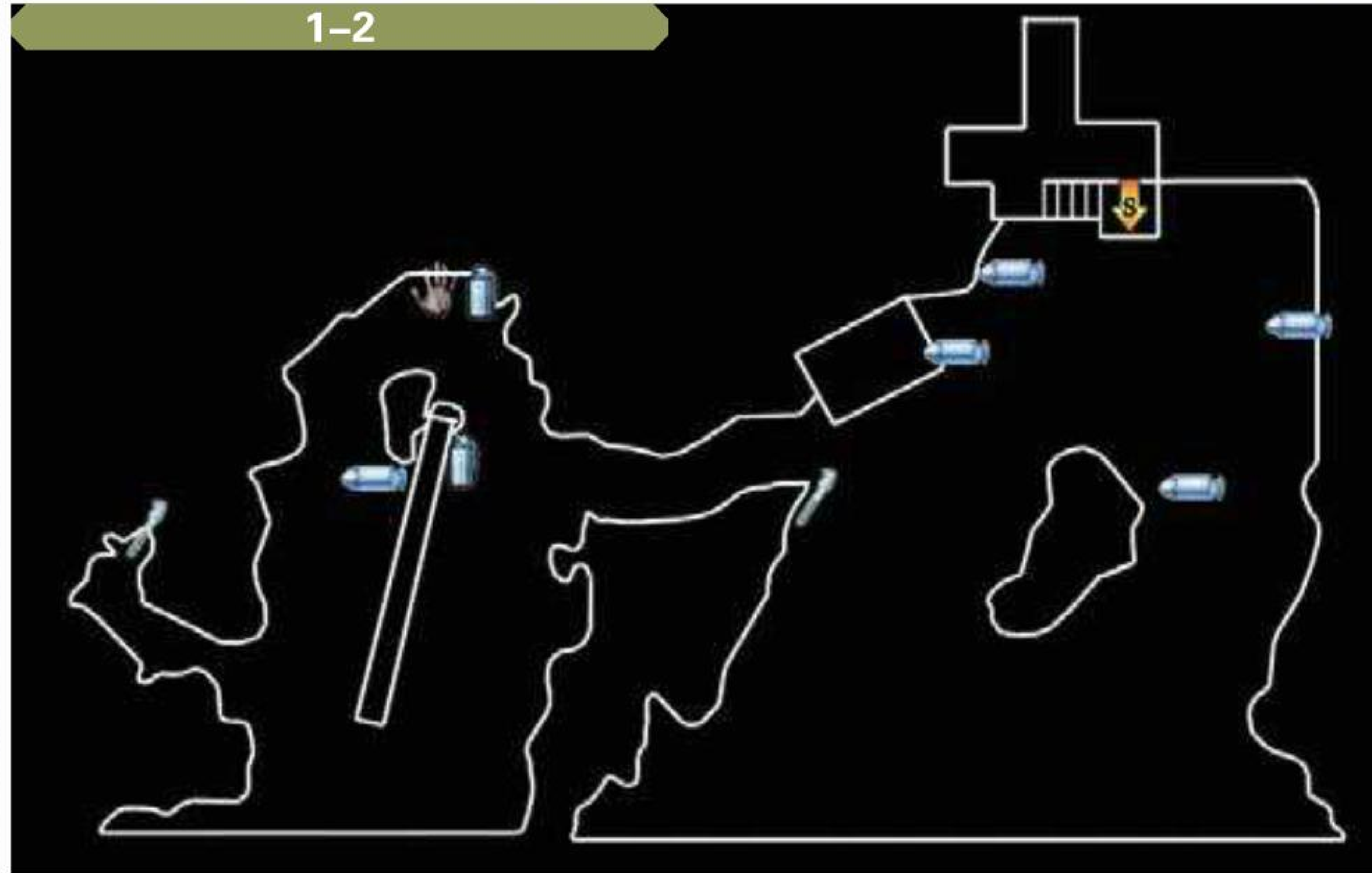
用匕首或手枪打掉船尾甲板门上的锁，进入船员居住区。随后沿着惟一的道路前进，电梯所在区域的通风管会发出响声，不用理会继续深入，到达北侧的厨房后调查中央的亮光点发生剧情。身后出现的怪物——ウーズ非常容易对付，先打它的任意一条手臂，待其向后大幅甩动后转而攻击另一条，成功后能造成硬直，上前便可施展体术攻击。击倒敌人后本段结束。



在狂风暴雨中，吉尔（Jill）和帕克（Parker）两人驾驶着小型拖船，靠近了漂流在地中海上的一艘废弃客轮——女王·泽诺比娅号（Queen Zenobia）。克里斯（Chris）和杰西卡（Jessica）与总部失去联络已经过去了94分钟，而根据最后一次通信时的坐标显示，两人就在这艘船上。巨大的轮船毫无生气，仿佛幽灵船般一片死寂，到处只有血迹和尸体。吉尔很快在船上的厨房内发现了一把手枪，准确的说是一只拿着枪的断手。在看出这并非老搭档克里斯的配枪后她轻舒了一口气，但身后突然出现的不明生物向两人发起了攻击……



1-2



流程 这里要按↑装备“创世纪”后对海岸上的不明肉块进行扫描、提升解析度，扫描并调查帕克和奥布莱恩面前的肉块后能触发剧情。（这里有一个隐藏细节，用扫描仪对准帕克或奥布莱恩会有特殊台词。）靠近小屋附近的肉块后它会动起来并发起攻击，不过移动速度缓慢。这里可以适当后退，耐心等其扬起身、露出嘴部后向其中连续射击，海岸周围的弹药补给也很充足。击倒敌人后来到西侧区域继续扫描，北边印有FBC字样的箱子上隐藏着一个手印，只有在举起创世纪的状态下才能看见，游戏中共有30个这样的手印，关系到隐藏要素的开启，具体位置请结合地图参看攻略后的资料部分。收集齐100%解析资料后返回东侧区域，途经小屋时再次出现肉块型敌人グロブスタ－，按照先前的方法将其击倒后再靠近奥布莱恩，本段结束。

剧情 1年前地中海沿岸曾发生过一场令世界震惊的事件——“特拉格里加恐慌”，其严重程度不亚于当年的浣熊市惨剧。特拉格里加（Terragrigia）是一座历时11年建造而成的人工海上都市，其运用了最新型的科技，通过卫星聚集太阳能，传递给地面后转化为电能供整个都市所用，这种环保理念使其成为了全世界的焦点。然而在2004年，反对开发的组织“猎犬（Veltro）”对这座城市发起了恐怖袭击，他们不但散布病毒，还投下了可怕的生化武器，事态一发不可收拾，特拉格里加受到了隔离。由美国政府创立的组织FBC（全称Federal Bioterrorism Commission，即“反生化恐怖联合委员会”）对此次事件展开了行动，负责指挥作战。而另一方面，民营组织BSAA（全称Bioterrorism Security Assessment Alliance，即“生化恐怖安全评价同盟”）则负责协助工作。为免损害进一步扩大，指挥部高层决定用卫星聚集太阳能摧毁特拉格里加，把病毒的威胁降到最低。都市在强光下化为了乌有，FBC长官随后发表声明，猎犬组织已经被彻底摧毁。事态就此告一段落，惟有都市残存的废墟在静静地提醒着人们生化恐怖的威胁。

在吉尔和帕克展开行动的当天早些时候，两人曾奉命来到地中海沿岸、特拉格里加事件中被隔离的区域。数周内这里出现了大量不明漂流物，这很可能是病毒污染所致，BSAA的指挥官奥布莱恩（O’Brian）也亲自到达现场展开调查。在新型装备“创世纪（Genesis）”的扫描下，吉尔从巨大的肉块中发现了一个装有不明红色液体的试管，如果一切都是人为的，这会是最有力的证据。在受到了肉块状不明生物的袭击后，吉尔很肯定这一切与病毒有关，而FBC急着封锁这一区域也并非偶然，特拉格里加事件背后到底有什么隐情呢？正当奥布莱恩准备离去时，一宗突然打来的紧急电话令在场的所有人吃惊不已——正在行动中的克里斯和杰西卡与总部失去了联络，原因不明。吉尔和帕克立刻展开行动，坐标直指地中海。



1-3



流程 由于手头已经拿到创世纪，建议先原路返回展开地毯式搜索，有两个隐藏手印切勿错过。今后用它扫描敌人，每次解析度到达100%都能获得一个回复药剂，平时多注意累积。先前厨房北侧上锁的房门已经开启，前行不远就能从上锁房门的窗口看到克里斯的身影。沿楼梯来到上层，这一阶段的敌人只有吉尔一人应对，不过由于回复剂充足且没有AI同伴的干扰，推荐在浴室把“紧急回避20次”的实绩任务完成。沿途有一个大门需要有“铁锚の键”才能开启，到达最深处的医务室后击倒两只ウ－ズ，扫描遇害女性的遗体便可得到“船员居住区の键”。沿原路返回那个见到克里斯背影的房间，一路上会刷出不少新敌人，子弹吃紧的话就不要硬拼了。与帕克会合后进入房间，本段结束。

剧情 镜头回到泽诺比亚娅号上，袭击吉尔的不明生物已经失去了生命迹象，如果克里斯他们也在这艘船上，会不会遭遇到什么不测呢？吉尔很快发现了遭到囚禁的克里斯，但他似乎失去了意识，对老搭档的喊声无动于衷。好不容易找到的一位女性幸存者也在吉尔的眼前遇害，虽然无法查明这位一身潜水服的金发女性的身分背景，但她持有的钥匙却帮了大忙。吉尔急忙打开了囚禁室的大门，却发现“克里斯”不过是一个假人偶，当看到墙上挂着的猎犬组织旗帜后帕克察觉不妙，大量的催眠气体随后涌出。在吉尔和帕克无力地倒下后，一位头戴防毒面具的神秘男子出现，这一切难道都是猎犬组织设下的圈套……

Episode.2 谜团重重 Double Mystery

2-1

流程 这一段操纵的是克里斯，在飞机失事的现场可以找到不少物资，调查机舱驾驶室大门后扫描尸体能得到“飞行计划书”。与杰西卡合力搬起闸门后进入坑道地段，在洞内会遭遇狼型敌人フェンリル，它们的移动非常迅速，不过体力不高，一般手枪两枪就能解决。在岔路处推荐走右边，这里的高低落差会让敌人无法跳过来，玩家可以在远处安全地将其尽数击倒。跳过吊桥后可以捡到两枚“B.O.W.デコイ”，这种诱爆型手雷的效果是吸引敌人注意并在一定时间后爆炸，是非常好用的副武器。跳下高台后需要面对不少フェンリル，这里尽量用霰弹枪，不要浪费诱爆手雷。搜刮完道具后再离开，克里斯会坠崖掉落到第3个区域，并因腿部受伤而暂时无法移动。此阶段只能左右转向使用手枪展开反击，极度被动的情况下面对群狼的压力很大，诱爆手雷就成了此战的关键，事先攒下6～7枚的话压力就会减轻不少。争取用它一次性解决多名敌人，并趁着爆炸的空隙装填子弹。杰西卡扶起克里斯后的短时间内，他仍处在移动迟缓的状态，建议并肩作战击倒剩余的敌人，确保安全后再移动到坑道外结束本段。

剧情 北欧的某座山脉中，克里斯和杰西卡正根据情报前往雪山深处调查某秘密基地，由于恶劣天气的影响，他们已经与总部断绝联络很久了。突

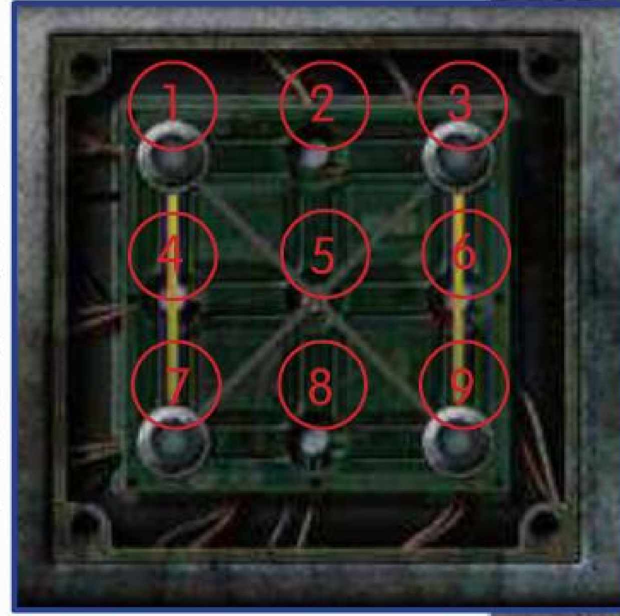


然一架飞机燃着熊熊大火从空中坠毁，两人赶到失事地点时飞机已裂成几段、无一人生还。机舱内几个印着生化污染警示标志的箱子引起了克里斯的注意，利用创世纪能检测到微量的病毒反应。从驾驶员的飞行计划书上得知他们的目的地是一座名叫“瓦考伊恩·莫基（Valkoinen Mokki）”的机场，而在山洞中遭遇到的因病毒感染而变异的狼群，让两人更进一步确信了情报的真实性——猎犬组织已经死灰复燃。不过杰西卡反倒是对克里斯的老搭档吉尔更感兴趣，一路上不断追问克里斯与她的关系和看法。正如克里斯回答的那样“信任是建立在行动而不是言语上的”，杰西卡在克里斯意外坠崖后展现了自己可靠的一面，用精准的狙击助搭档脱离险境。两人到达雪山深处的机场后果然看到了猎犬组织的旗帜，但更糟糕的消息是，刚刚恢复通信克里斯就得知，吉尔在前往地中海后失去了音信——BSAA因为假情报而陷入了敌人的圈套。



流程 这一段是试玩版中的场景，但是流程顺序做出了较大的改动，可以说颇为厚道。通话结束后推开矮柜、进入厕所，“螺丝刀（ドライバ－）”位于马桶盖背面或浴缸中，即玩家后调查的那一个中。回到卧室会刷出敌人，由于没有任何武器，这里必须成功使出紧急回避，令其撞向电视触电。调查门边的电路板，在触控屏上点住4个螺丝即可将其卸下，随后的电路板解谜根据难度的不同而有所差异。解谜的原则是：控件必须位于电路板闪烁的点位上，控件之间的线路不能发生交叉。下文将统一按九宫格的形式对控件和位置编号（如图所示），首个谜题的操作顺序是：⑦向上1格、再把⑥和⑧的位置交换，组成一个菱形即可。离开房间后往右手边走前往客室下阶，沿路的敌人、道具先尽皆无视，能否安全地与帕克会合就看玩家的紧急回避功底了。在烟雾缭绕的食堂与帕克碰头后出门，可以拿到3枚诱爆手雷，如此珍贵的道具还是能省则省吧。两人合力踹开客室下阶左下的那个铁门后就能取回所有装备，这里还有一个武器箱，可供玩家更换枪械或装备改造部件。房门外就有一个枪械部件（カスタムパ－ツ），这种多周目继承的道具一定要好好收集。

接下来的目标是前往船桥区域，沿路还是要利用创世纪好好搜寻一番。302室墙上悬挂的霰弹枪暂时无法拿到，调查该房间不远处的油画可以发现隐藏着的保险柜，需要钥匙卡才能打开，它并不会显示在地图上，玩家要记住该点位。客室上阶会出现一只双手如带刺镰刀般尖利的新敌人——ピンサ－，其攻击力较高，打出硬直的方法跟普通ウ－ズ一致，不过此时玩家的武器较差，想要击倒建议直接用手雷。打掉吉尔最初所处卧室门外的锁头后，就能乘坐电梯前往船桥。船桥区域可以找到“弹药ケ－ス（手枪）”，



这种弹药扩充包能提升角色所持的弹药上限。调查通讯装置后就能触发剧情，结束本段。

剧情 吉尔从昏睡中醒来，发现自己躺在游轮的卧房内，武器装备尽皆失去，只能赤手空拳躲过怪物的重重堵截，艰难地与帕克会合。由于通讯信号不知为何被切断，两人已经很久没有与总部进行联络了，当他们到达船桥后，却发现这里的通讯装置已经被破坏。就在此时两人前来时乘坐的拖船发生了爆炸，一名男子从暗处冲出、抱住了吉尔，后者立刻展开自卫。在被吉尔踢开后，神秘的红发男子举枪的同时喊出了帕克的名字……

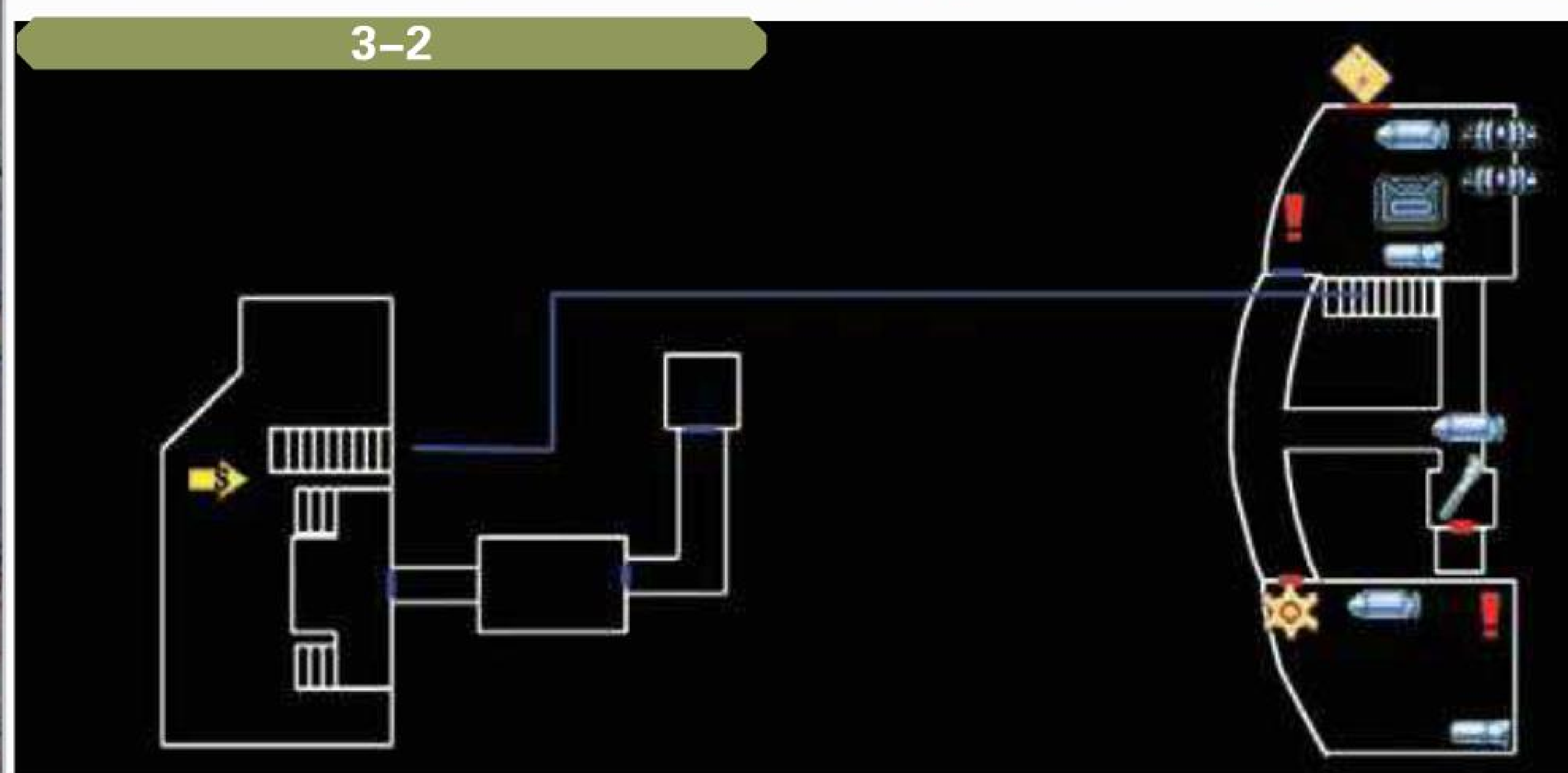
Episode.3 猎犬亡魂 Ghosts of Veltro



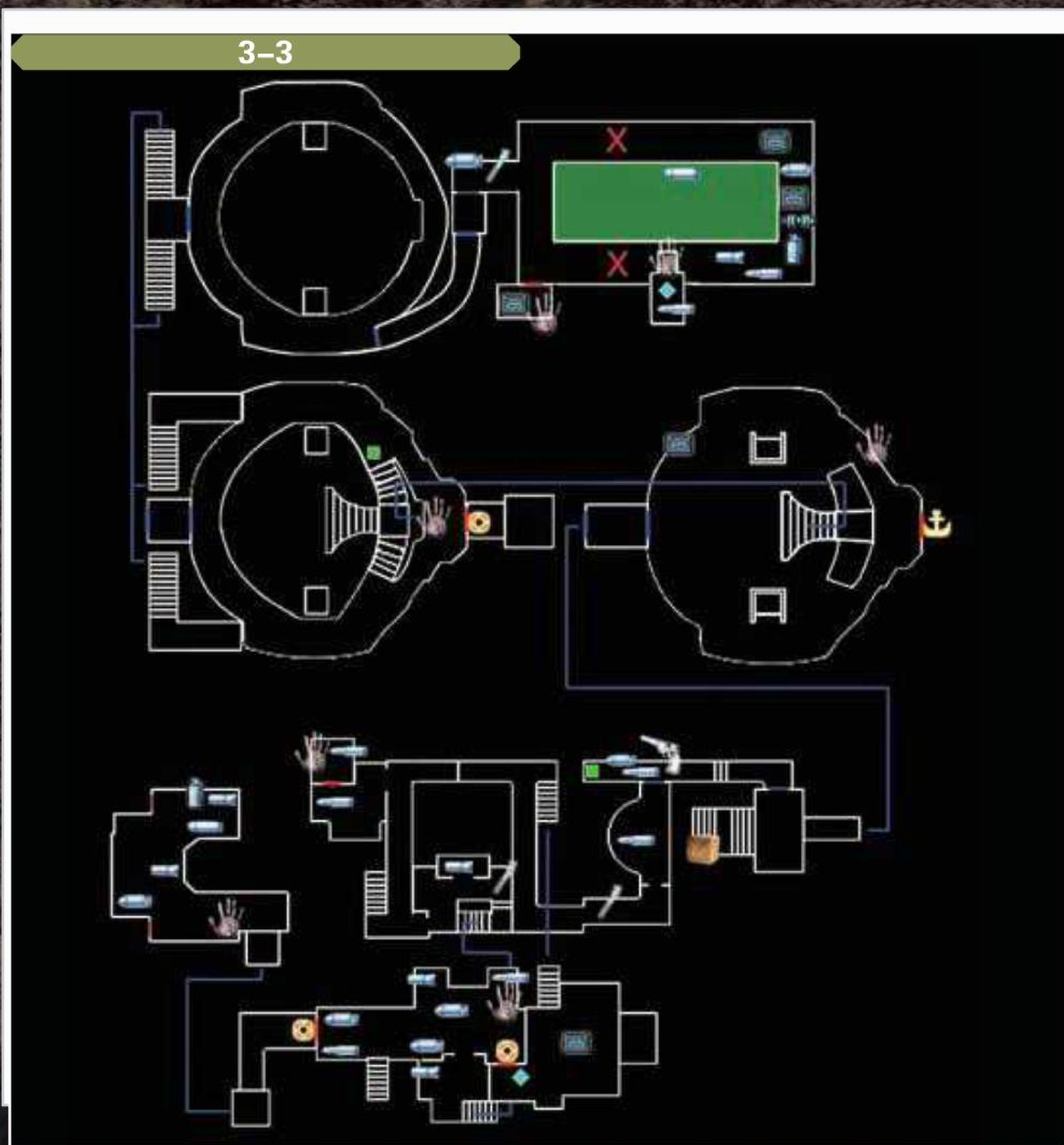
流程 剧情后就可以前往大厅，注意收集沿路的物资，因为接下来要与大量的ハンタ－交战。猎杀者的弱点在头部，若是能在它起跳的时候命中，就能令其陷入硬直进而追加体术，不过猎杀者一击必杀的斩首攻击依然存在，要小心应对。电梯门开启前要注意，因为其中还有一只猎杀者。到达上层后在两个房间之间的过道尽头可以拿到一把霰弹枪M3，这里的猎杀者能避就避，不用硬拼。沿楼梯到达6楼通过办公室后会来到一个广阔的大厅，调查电梯后需要在其到来的这段时间内迎战如潮的猎杀者。这一阶段敌人出没的区域很广，建议退回帕克和杰西卡共同

搬起的闸门处御敌，利用手雷和霰弹枪结合的打法击退敌人。电梯到来后果断撤离，前往停机坪便能顺利完成本段。

剧情 事情要追溯到1年之前、特拉格里加恐慌事件时，尚隶属于FBC的帕克和杰西卡奉命前往当地展开救援行动。在众人的努力下，FBC虽然救出了不少人，但也因此付出了惨痛的代价，当时仍是新人的红发男子雷蒙德（Raymond）更是身负重伤。在指挥部最后的防线也被突破后，FBC的长官摩根（Morgan）下令全体撤退。就在众人准备撤离时，BSAA的奥布莱恩出现并向摩根表达了不满，他所针对的并非是放弃救援行动，而是用卫星聚集太阳能彻底摧毁都市的做法，因为这样也会把重要的证据一并摧毁，更会激化其他与“猎犬”一样的组织出现，令特拉格里加的牺牲者枉死。然而纵使奥布莱恩如何劝说，行动也已经箭在弦上、不容更改。乘坐直升机撤离的帕克和杰西卡亲眼目睹了城市被摧毁的一幕，特拉格里加从此只剩下一个名字存留于世。



流程 沿楼梯前往船桥下层展开调查，在屋内找到“舵轮の键”，这里同样有一个需要用钥匙才能打开的保险柜。利用钥匙进入对面房间，可以在墙上拿到“船内上部の地图”，书架上还能找到“クレスト”，用它就可以拿取之前在302室看到的霰弹枪ウインダム。客室上阶闭锁的303室内可以用创世纪在床底找到“违法カスタムパーツ”，这种部件的效果往往比较特殊。在烟雾弥漫的食堂会出现新种类的敌人トライコン，它主要是通过右手发射尖刺展开远程攻击，用枪不容易将其打出硬直，不过它们的体力不多。通过东侧上锁的大门，就能前往全新的区域——富丽堂皇的圆形大厅。这类有转盘的大门以及升降电梯都是游戏中的读盘区，有所卡顿或拖慢是正常现象。



流程 先走到大厅上层，沿东南的小路前往泳池区域，水池中央被一个庞然大物所占据，水质也受到了污染。电路板解谜步骤为：⑦向上、把⑧移到⑦的位置，把③移到⑧的位置，②向右、把位置留给⑨，最后把离开初始位置的⑦移到⑨处即可形成正方形。进入房内启动净化装置，下一章节时再来就可以潜入水底，拿取水池东侧的大量物资。

大厅上层东侧的大门需要“浮轮の键”才能开启，先从下层西侧的大门前往散步长廊。一进入就会听到恐怖的求救声，在武器箱所在通道处可以拿到狙击枪M40A1，1楼还有“弹药ケース（霰弹）”。收集完物资、准备万全后打开2楼那扇不断被敲击的大门，随后就要迎来一场难度颇高的BOSS战。スキャグデッド堪称本作的“电锯男”，体力多、攻击力高、移动速度快，不但拥有一击必杀的招式，还会在地面上设置陷阱绊住玩家，非常难缠。一开始可以在房间的窗户边来回翻越，由于此BOSS身大体沉，无法越过窗户，只能傻傻地绕路，这就给了玩家进行狙击的绝佳时机。BOSS的弱点是较小的那个头部，缠斗的时候要留意附近赶来的普通杂兵，它们可是会越过窗户的。狙击弹消耗得差不多后开始改变战术，转而往场景下层移动，打爆场景内散落的燃气罐，令BOSS陷入硬直，每次都补一记最大蓄力的体术能给它造成不小的伤害。不过场景内的杂兵非常多，近、远程皆有，场面会比较混乱，非常考验玩家的反应和意识。杂兵挡路时直接用霰弹枪轰飞，BOSS喷出的陷阱如果无法绕开就用手枪点射掉，危急时刻丢出诱爆手雷可以争取到宝贵的逃脱和上弹时间。取胜后捡起BOSS掉落的“浮轮の键”，长廊1楼西侧大门后的电梯能通向船桥和船首甲板，电路板解谜步骤为：①移到⑤号位、⑦移到⑧号位、③移到①号位、⑨移到③号位。返回圆形大厅上层东侧的大门进入紧急通信室后本段结束。

剧情 吉尔面前的这名持枪男子，正是当年帕克的手下雷蒙德，他在嘲笑帕克根本不知道在与船上的何人对抗后就独自离去。FBC也派人到此，泽诺比亚号上到底隐藏着什么呢？吉尔和帕克为了与总部取得联络而绞尽脑汁，在艰难击倒变异了的通信兵长后，两人终于到达紧急通信室，不过却晚了一步，这里的通讯装置也已被破坏，在场的雷蒙德表示并不知情。屏幕上突然开始播放的短片是猎犬组织向全世界的宣告——他们是从地狱回来的复仇使者！该组织持有的“T-Abyss病毒”拥有极强的感染力，一旦投放到水源中造成污染，其后果将不堪设想！

Episode.4 噩梦再临 A Nightmare Revisited



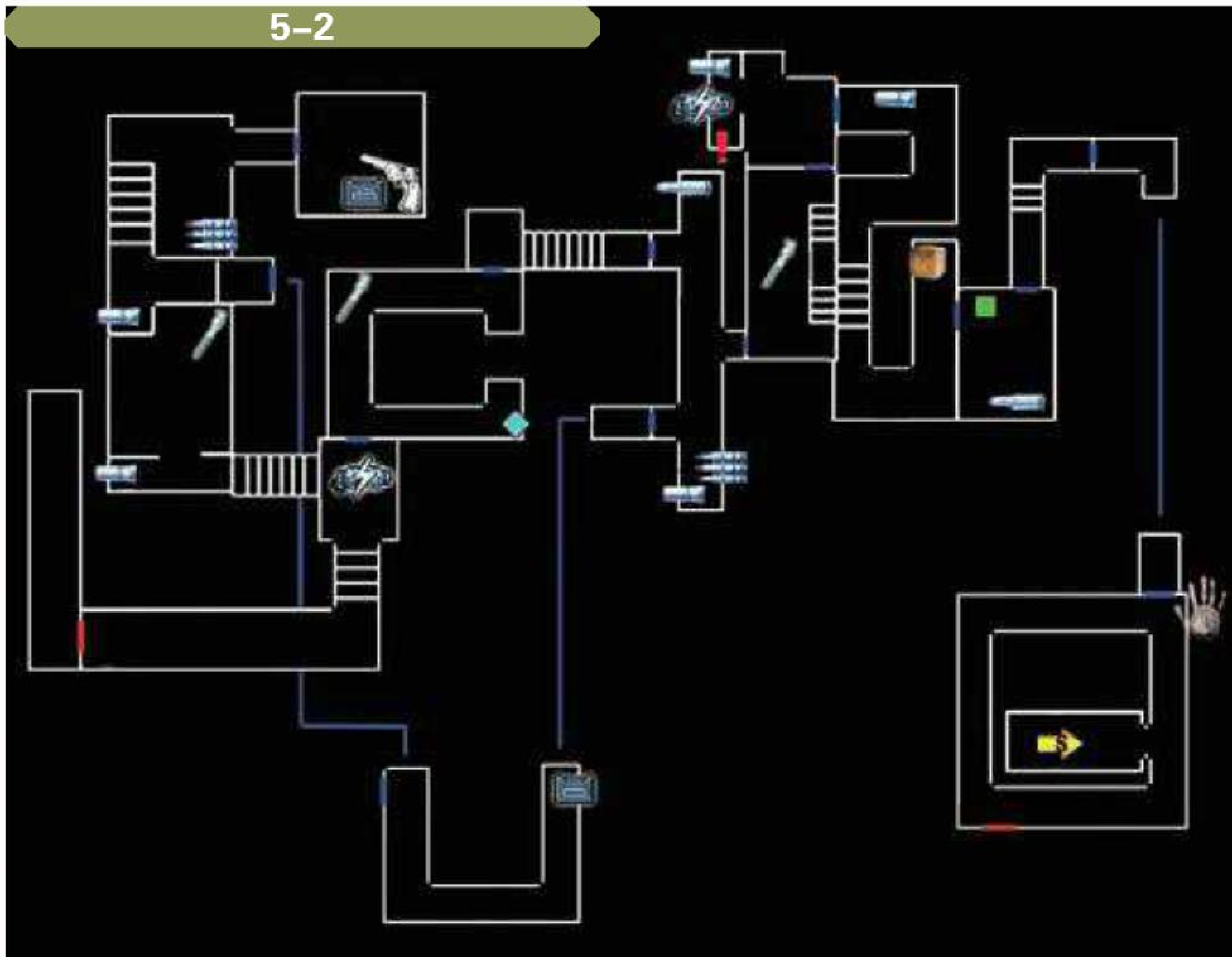
流程 拿到“铁锚の键”就能通过圆形大厅下层东侧的大门前往赌场区域，不过一些道具可以先去回收，如上一章节的泳池区域、烟幕弥漫的食堂。到达漆黑的赌场后，先前往东北角楼梯上拉动电源，随后调查水池边的平台按下按钮，击倒全部的变异鱼ギオッヅ后得到“コイン”。找任意一台仍能运作的角子机，放入硬币连续玩几次直到获得“コインの束”。前往电源边调查美女图案，从左到右按3、2、4的顺序放入硬币，使得电子秤的重量为

107g即可进入VIP房间。由房间内的通道跳下，一路行进到达货物电梯处，不过由于缺少钥匙无法启动。随后吉尔独自通过南边的房门展开探索，电梯边的电路板解谜步骤为：⑤向左、⑧向右，把③移到⑦号位，最后①向右、⑥向上即可。

回到最初登船时到达的船员居住区后，此行的目的地是目睹女性被害的房间。在先前那个克里斯假人所在的房间会多出一个枪械部件，而有铁锚图案的房间内则有冲锋枪MP5，建议把它换出来并装上"バインド"系部件。一路行进的过程中能隐约听到女性的低吟声，到达目的地后查看地面上的笔记，变异的瑞秋就会在窗外现身！（吉尔在对话中称她为"丧尸"）变异瑞秋的移动速度极快，霰弹枪不容易把她打出硬直，而用装有"足止"效果部件的MP5对准头部猛扫的效果更好。受到一定伤害后她就会从通风管逃跑，一路追赶还要与她交手几次。（她第一次从通风管道逃跑后会掉下一个部件。）听到笑声、音乐变得紧张的地方就是她现身的场所，直到与帕克会合后才能将其击倒，获得"リフト起动キー"。原路返回起动货物电梯后本段结束，离开时还能听见瑞秋的声音，这表明……



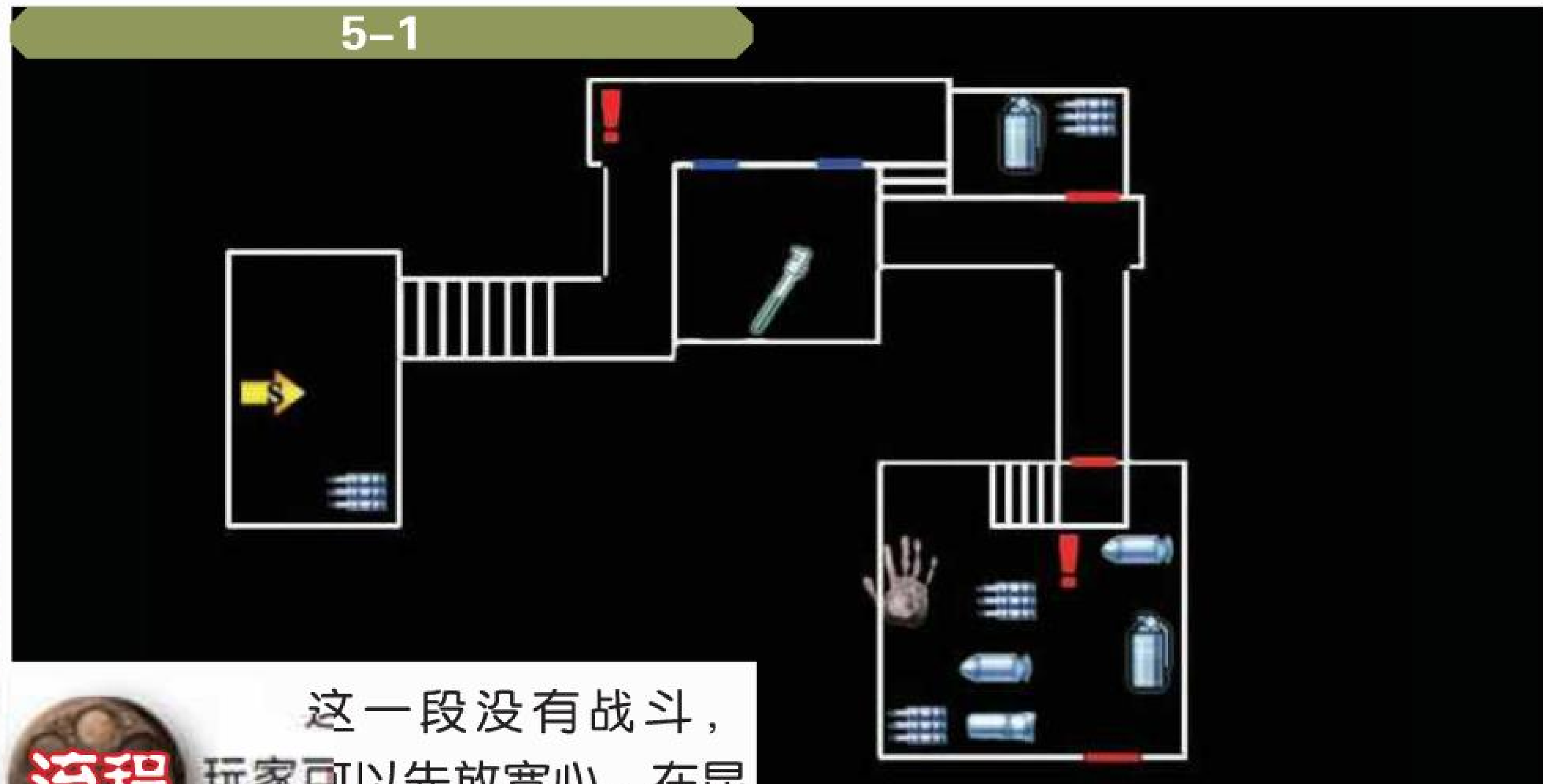
剧情 为了设法与总部取得联系，吉尔和帕克打算修复泽诺比亚娅号的动力装置，雷蒙德也终于愿意与BSAA合作，提供了宝贵的钥匙，据他所述还有一位女性搭档潜入了这艘游轮，不过不知所踪。瑞秋（Rachael），这位FBC的女性探员就是吉尔登船不久后发现的遇难者，在短短的数小时中，她已经变成了彻头彻尾的怪物，"T-Abyss病毒"侵蚀人体的速度快得惊人。瑞秋鬼魅般的身影和恐怖的笑声令久经沙场的吉尔也不寒而栗……



流程 电梯停止后进入船底区画，调查管理室的操作台后继续深入。在浸水的区域会遇到一种新敌人——シークリーパー，它平时会潜在水底悄悄靠近展开突袭，比较难缠。用创世纪能锁定它的位置，可以在它靠近后跃起的刹那换出霰弹枪轰，不过不建议与它纠缠。有蒸汽的房间暂时无法进入，先前往引擎室上层拉动开关，使指针指向C，然后到下层可以得到"船内下部の地图"。变异鱼ギオッゾ在水里的行动非常迅速，要瞄准鱼鳍尽快将它们击倒。尽头的独立房间内还可以找到冲锋枪AUG，电击手雷则是水下敌人的克星。绕到引擎室上层的另一侧后搬动开关，使指针指到B，再拉动帕克一侧的开关，指针打到A，这下就可以进入最初见到的那个被蒸汽阻隔的房间。转动转盘可以彻底关闭所有地方的蒸汽，而房间内还能发现"齿车"。把它安回那个缺失了一个齿轮的机关，使其成功转动就能得到"再启动キー"，最后返回引擎室进行操作即可。本段内有两个枪械部件可望不可及，要在之后的章节才能拿到。

剧情 吉尔和帕克到达船底后，发现这里已经开始进水。两人虽然成功恢复了轮船的动力，但引擎室的大门突然被封闭，大量的海水倾泻而入，随着房间的水位越来越高，两人危在旦夕！

Episode.5 水落石出 Secrets Uncovered



流程 这一段没有战斗，玩家可以先放宽心。在昆特踢倒油桶后用创世纪扫描能发现"ドライバー"，用螺丝刀拧开电路板后，解谜步骤为：④向下、把⑧移到④号位，③移到⑤号位，①向右、移动到⑦的④也向右即可。进入上锁房间后调查控制台，剧情后前往南侧的房间，用创世纪找到掉在角落的"セキュリティトークン"后本段结束。

剧情 由于克里斯担心吉尔的安危，转而乘坐直升机赶往地中海，瓦考伊恩·莫基机场的调查就交给了BSAA的活宝搭档——昆特（Quint）和吉斯（Keith），奥布莱恩命令两人设法找到关于猎犬的一切线索。在监控录像上，两人目睹了生化怪物暴走、屠杀基地内猎犬成员的一幕。

5-3

流程 本段就是克里斯和杰西卡初次行动的区域，弹药补给会刷新，不过没有什么重要道具，这里就不放地图了。一开始遇到的狼型敌人不足为惧，靠近坠机后会出现能隐形的ファルファレルロ，其攻击方式基本与猎杀者一致，不过没有斩首攻击。用创世纪锁定其位置后，立刻按↑换枪展开攻击，地上腾起的细雪也可以用来判断它们的位置。全灭敌人后调查坠机上的电脑，本章结束。

剧情 电脑高手昆特成功入侵了猎犬飞机上的电脑，他通过残存的记录找到了船只的坐标。猎犬竟然在找寻曾属于自己组织的游轮，事情颇有些蹊跷，不过真相似乎已在慢慢浮出水面。



Episode.6 搜救行动 Search and Rescue

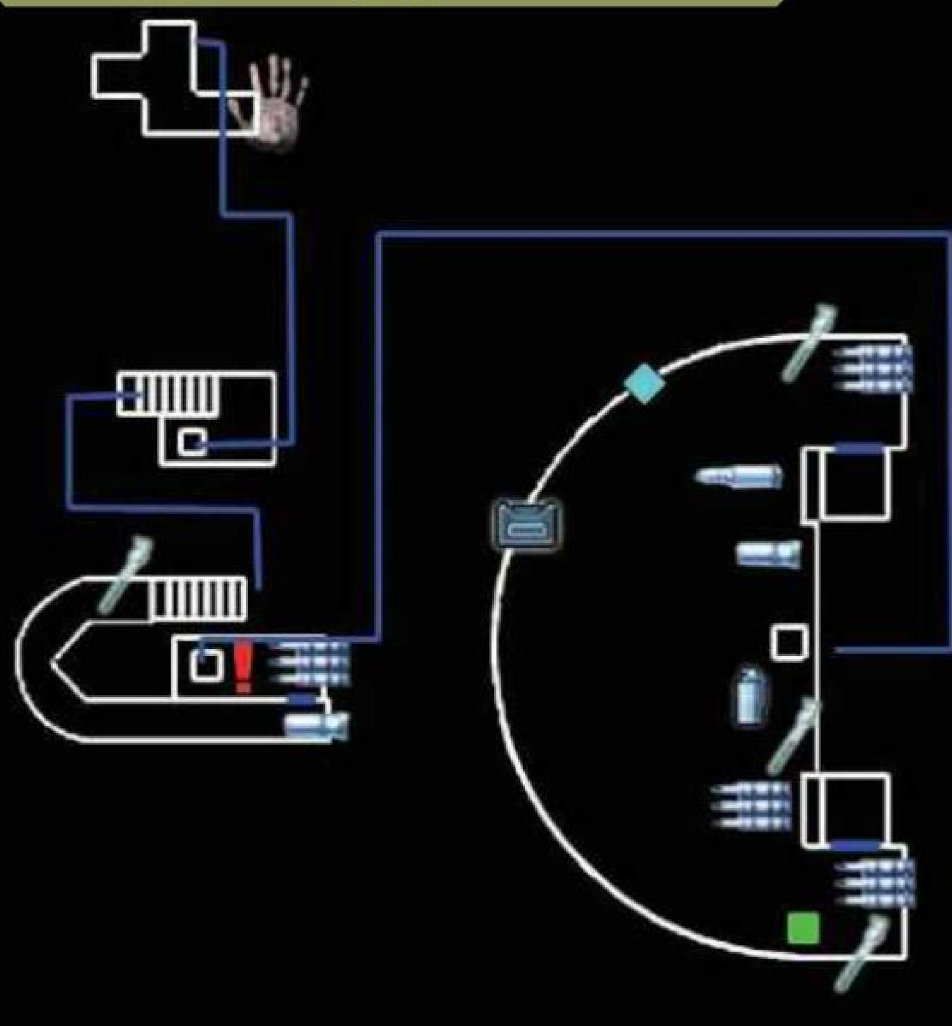
6-1

流程 本段从船首甲板开始，由于地形是完全一样的，沿路没有重要的道具，见到的武器箱也无法打开，这里就不放地图了。散步长廊的敌人很多，建议直接避开，不过新出现的“脉冲手雷（パルスグレネード）”最好收集一下。到达赌场区域后，从门后会冲出两只スキャグデッド，同时面对两个BOSS的压力可想而知。此战的关键就是前面提到的脉冲手雷，它可以直接把BOSS炸出硬直，看准两个BOSS站位靠近的时机扔出手雷，然后上前追加最大蓄力的体术，一次攻击到两个敌人的话很快可以解决战斗。捡起BOSS掉落的“三叉枪の键”继续深入，路上不要轻易靠近新出现的敌人チャンク，它们会自爆，必须远远地将其解决，将其引爆也可以炸伤周围的怪物。搭乘货物电梯到达船底，沿着惟一的道路到达引擎室后本段结束。

剧情 收到坐标的克里斯和杰西卡立刻展开行动，很快登上了巨大的游轮。昆特送来情报说游轮的引擎有些不对劲，克里斯便火速赶往引擎室。另一方面，不断高涨的水位已经把吉尔和帕克顶在引擎室的天花板下，两人仅存的一点空间也将被水淹没，情况十分危急！然而当克里斯终于到达游轮的引擎室时，这里却一片宁静，既没有海水，也看不到吉尔和帕克的踪迹。墙上的轮船平面图静静地述说着原因：“女王·塞米拉米斯号（Queen Semiramis）”——这是与泽诺比娅号结构完全一致的姐妹船。



6-2



流程 按Y键潜水、B键游泳、滑杆控制方向（A型操作），潜入水下寻找闪着亮光的“パイプ”（一根在最底部，一根在帕克站的控制台边）。注意当画面变得灰白时就表明氧气不足，要尽快浮出水面呼吸。找到水管后用来撬中央的天窗，第一次水管会被撬折，再次潜水找到另一根重复此步骤即可逃脱。之后沿原路返回管理室触发剧情。

返回圆形大厅，搭乘侧面的电梯向轮船的最上阶移动，上升途中会有一只巨大的怪物落在电梯上方。这里推荐背靠着电梯门，时刻关注三个方向，当其尾部或头部伸下来后就用冲锋枪猛扫，几个回合后就能安全将其击退。到达展望台后没走两步，刚才的怪物就从天花板上掉下来，BOSS战在所难免。BOSS的主要攻击为捶地和冲撞，前者能把玩家震倒，后者的威力巨大。而BOSS身体大部分都是硬壳，攻击它背面的肉色区域才能造成伤害，其弱点在两个头上。此战考验玩家的紧急回避功底，在BOSS冲过来的时候按住↓缓缓后退，即将撞上时按B，成功后就能回避并自动转身，立刻针对对方弱点展开攻击。如果是不擅长紧急回避的玩家可以与BOSS拉远距离，待其开始冲撞时往侧面移动，同样能够找到攻击的机会。场景内的燃气罐也可以利用，战前如果完成了“シ-クレットサイン15”的实绩获得狙击枪PSG1就会好打不少。获胜后上楼得到“ヴェルトロのカ-ド キ-”，最高处电路板谜题的步骤为：⑤向左，把①移到③号位、⑨移到①号位，最后把原本的②和⑧换位，组成一个六边形。顺利修复无线电后本段结束。



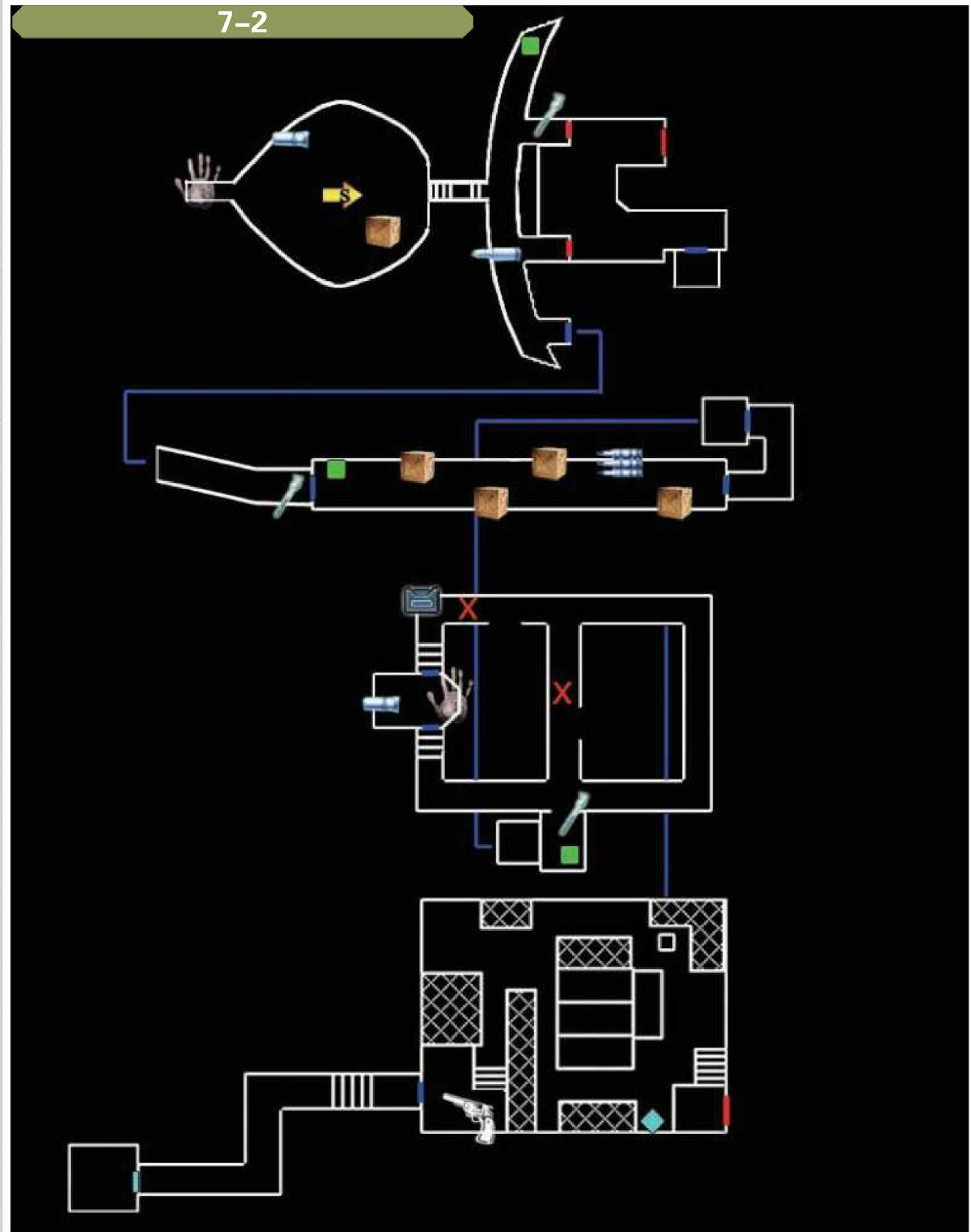
剧情 身处泽诺比娅号上的吉尔和帕克仍未放弃，奋力撬开了天窗，在千钧一发之际逃脱。在到达展望台修复无线电后，两人终于与总部取得了联络。吉尔和克里斯两组人被耍得团团转，BSAA很明显陷入了他人的圈套，然而奥布莱恩却对帕克的质疑保持沉默。一桩紧急通信打断了对话，情报部得知曾摧毁了特拉格里加的卫星不知被何人启动，太阳能聚集系统再次运作，而锁定的目标正是地中海上的泽诺比娅号！当帕克要求奥布莱恩提供援助时，后者却拒绝了……

Episode.7 制裁之光 The Regia Solis

7-1

流程 搭乘前一章BOSS战房间北侧的电梯返回，现阶段的目的地是船首甲板，不过由于拿到了钥匙卡，建议回去把船上那些上锁的房门和保险柜尽皆开启，除了有一把麦林枪パイソン外还能获得强化部件。另外在客室区域移动时会再次遇到变异的瑞秋，击倒她也会掉落枪械部件。在甲板处会遭遇大量的猎杀者，建议冲到最西端、背靠大海转身迎敌。歼灭敌人后调查集装箱即可结束本段。

7-2



流程 从甲板最南侧的门离开，这一阶段是限时的，NORMAL难度为5分钟。狭长通道地段多利用汽油桶和自爆敌人，打开道路即可，不要做过多纠缠。坐电梯到达下层后变异瑞秋会再次出现，虽然击倒她仍会掉落新的部件，但由于时间紧迫，一周目时建议直接闪人。最下层有“弹药ケ-ス（麦林）”和“火箭筒（ロケットランチャ-）”，这些道具可以留到下一章节回收。这里还有BOSS级敌人スキャグデッド挡路，打倒它也会有部件掉落，同样推荐留到二周目再说。到达制御室后调查控制板便算安全了。





奥布莱恩并非不想提供援助，而是因为远水救不了近火，现在派救援队根本来不及，而正在附近海域搜寻的克里斯也不知能否及时赶到。昆特想出来一个奇招，利用船上的无人驾驶飞机散布电磁干扰，扰乱卫星的瞄准系统。时间虽然紧迫，但作战总算顺利实施，泽诺比娅号避免了被从天而降的攻击正面击中的惨剧，但高能量掀起的巨浪还是将游轮吞噬。

Episode.8 万事俱备 All on the Line

8-1



刚走没两步房间就会进水，迅速连打B键游出去。到达前一章火箭筒所在区域后，爬上东北的梯子，再向西走跳入水中，从水下的的西北门离开。到达一个独立的区域后，扶梯上的门需要有“三叉枪の键”，目前无法进入，潜入水底从最深处的门离开。现在玩家所在的区域其实就是船底区画，先前那些看得到够不着的部件可以在水下拿取了。角色在水中是无法攻击或躲避的，因此若是被シ－クリ－パ－缠住会损失不少时间，一旦浮出水面它们就不会攻击了。游泳时尽量把视角朝上，光亮的地方就是换气点，游回引擎室后沿之前打开的天窗逃生。顺利到达货物电梯处后从北侧的管道离开，回到赌场区域，本段结束。

8-2



镜头转至克里斯方面，本段是特殊的乘船战斗，使用机枪时按Y键射击、X键可以发射榴弹（A型操作）。需要注意的是连续射击会使机枪发烫，画面右侧的半圆形槽会徐徐增加，到达最满便会过热，需要连点B键冷却后才能继续射击，应避免这种情况的出现。触手型敌人吐出的飞行物可以用枪扫掉，如果它们从正面冲来建议发射榴弹直接炸翻，榴弹每隔一段时间会自动补给，要善加利用。与《生化5》不同的是，这种乘物战时也可以用药草回血，而且命中率的评价较为宽松，坚持到泽诺比娅号前就安全了。

8-3



目的地的研究所就在之前那扇需要“三叉枪の键”的门后，克里斯已持有钥匙，而他带来冲锋枪G36的同时，也给了吉尔几枚脉冲手雷，用于在水下发动攻击。进入防疫区画后，先到北侧房间的电脑前登录指纹（用手指按在触摸屏上），这样就能进入上锁的房门。进入灭菌通道后，背后有一只全新的敌人冲进来，它会用左手的盾牌保护上半身或下半身。这里应多利用紧急回避与其周旋，对准没有防御的部位进行攻击，其弱点在胸口正中，持续攻击该处能够打出硬直，而打爆头部或腿部后它的形态是不一样的，如果较难支撑可以等开门后与克里斯一同对付它。下楼梯后西北角有一把麦林枪L.Hawk，通过长长的通道后本段结束。



泽诺比娅号不断进水，正在缓缓下沉，而当吉尔和帕克逃至赌场后，再次见到了头戴防毒面具的猎犬成员。他对BSAA成员的表现大加赞赏，表示愿意说出泽诺比娅号隐藏的全部秘密。正当他要说出幕后的隐情时，赶来的杰西卡一枪命中了猎犬成员，面具下的脸孔竟是雷蒙德！假扮猎犬的雷蒙德在死前向帕克低声耳语了一番，希望他能找到特拉格里加事件背后的真相。浸水的轮船已经支撑不了多久，一旦船上的病毒污染海水，其后果将不堪设想。4人立刻分头行动，帕克和杰西卡设法延缓船只的沉没，而克里斯与吉尔这对老搭档则再次联手，前去处理船内研究所中的病毒。



Episode.9 无路可逃 No Way Out

9-1



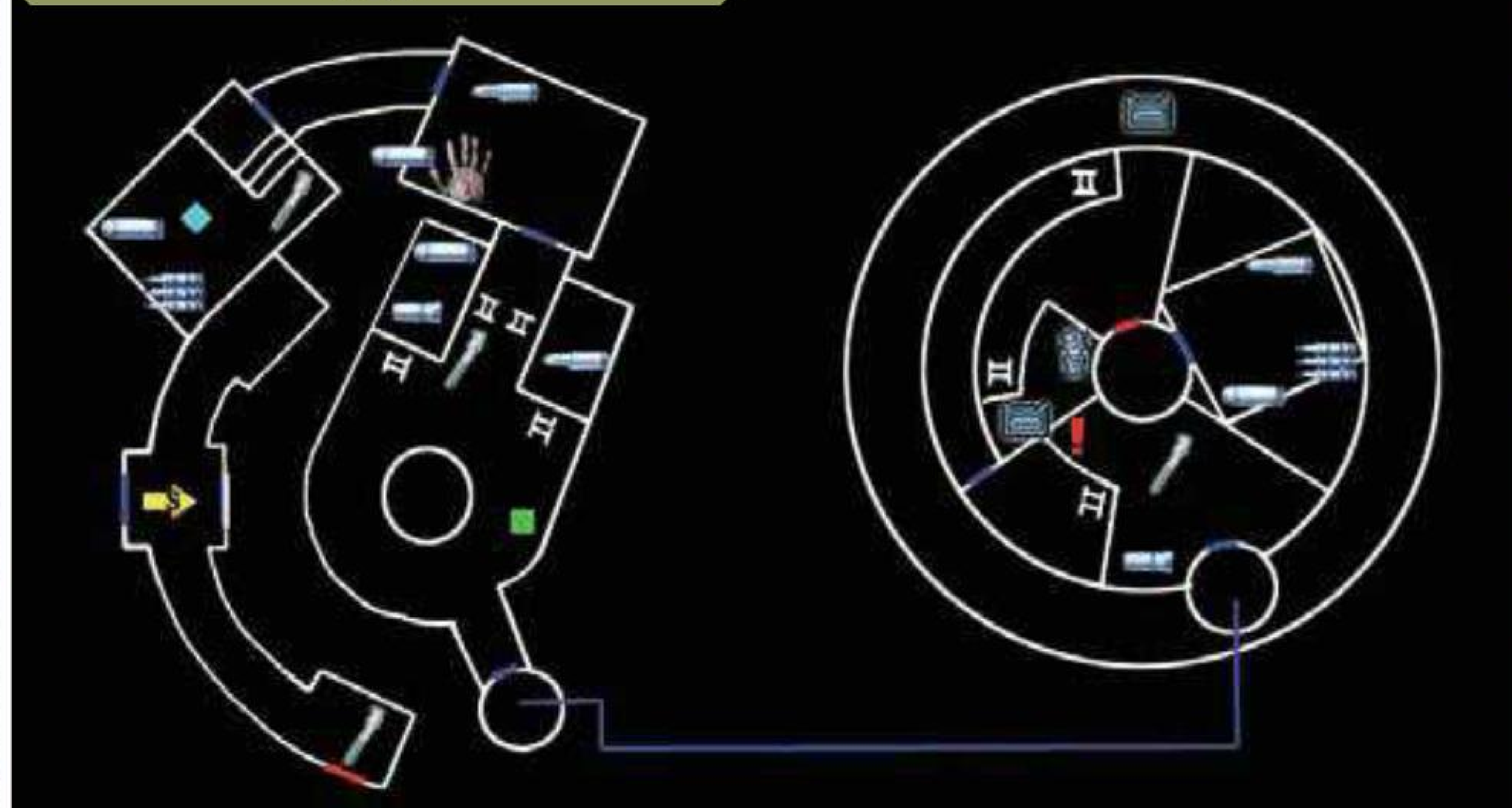
视角转到昆特和吉斯方面，前半段的地形之前走过，相信玩家都很熟悉了，不过这里会出现猎杀者。在拿到“セキュリティ－クン”的房间搭乘电梯到达电脑主机所在的房间，这里的地上竟然有两支火箭筒，会发生什么相信玩家们都已料到。先把周围的弹药收集一下，换上强力武器（推荐冲锋+霰弹+麦林的组合）。拉动两处电源开关后触发剧情，变异狼、猎杀者以及能隐形的强化版会陆续攻来，建议守在昆特旁边的供电装置处就地反击。电脑在解析资料的过程中，随机一个电源开关会弹起，要过去重新拉下，全灭敌人后本段结束。





返回瓦考伊恩·莫基机场的昆特利用那里的电脑入侵FBC的资料库，查到了意想不到的情报，聪明绝顶的他也将一切线索串联在一起，揭开了谜题：猎犬组织复活事件是奥布莱恩伪造的，为的是将“某个人”引出来。就在昆特将至关重要的情报传送回BSAA总部时，机场遭到了轰炸！两人的通信就此断绝，而资料传输进度也停滞不前。瞬间失去两个好部下令奥布莱恩悲愤难忍，然而他却没有察觉，背后电脑屏幕上进度条在十余秒后又开始缓缓前进……

9-2





搭乘电梯到达研究设施下层，立着许多金属柱的房间看似平静，实际上暗藏着密密麻麻的红外线，一旦不慎就会损失大量体力，想要看到必须利用创世纪。边扫描边沿着惟一的道路靠近墙上的开关。按下后红外线规律会发生变化，先不管旁边的尸体，通过扶梯继续深入探索。下一个房间有两个手持盾牌的敌人，用脉冲手雷可以直接炸出硬直，从窗口向外还能看到一个漂浮着的部件，目前无法拿到。进入最深处的房间按下红色按钮，红外线规律会再次发生变化，这下可以拿到尸体身前的“试作ワクチン”了。重返最深处的房间后先在一旁仪器上接种疫苗，然后再调查操作台，获得“认证コ－ド”。剧情过后大量溶有病毒的液体会涌入房间，如果没事先接种疫苗便会Game Over。回到红外线所在房间后要贴近天花板游，否则会直接死亡。随后从破裂的窗户中钻出去，水下的部件也别忘了拿取。爬上扶梯后调查电脑，在程序执行完成前击倒全部的敌人本段结束。



成功进入船内研究设施的克里斯和吉尔终于发现了“T-Abyss病毒”，根据遗留的文件，这种病毒是“The Abyss病毒”和“T病毒”的混合产物，拥有极强的水溶性和感染率。而更为惊人的情报是，FBC长官摩根就是造就了特拉格里加事件的元凶。虽然吉尔并没能找到决定性的证据，但两人还是成功中和了剩余的“T-Abyss病毒”。然而此时摩根已经摧毁了塞米拉米斯号，并把目标再次锁定在泽诺比娅号。



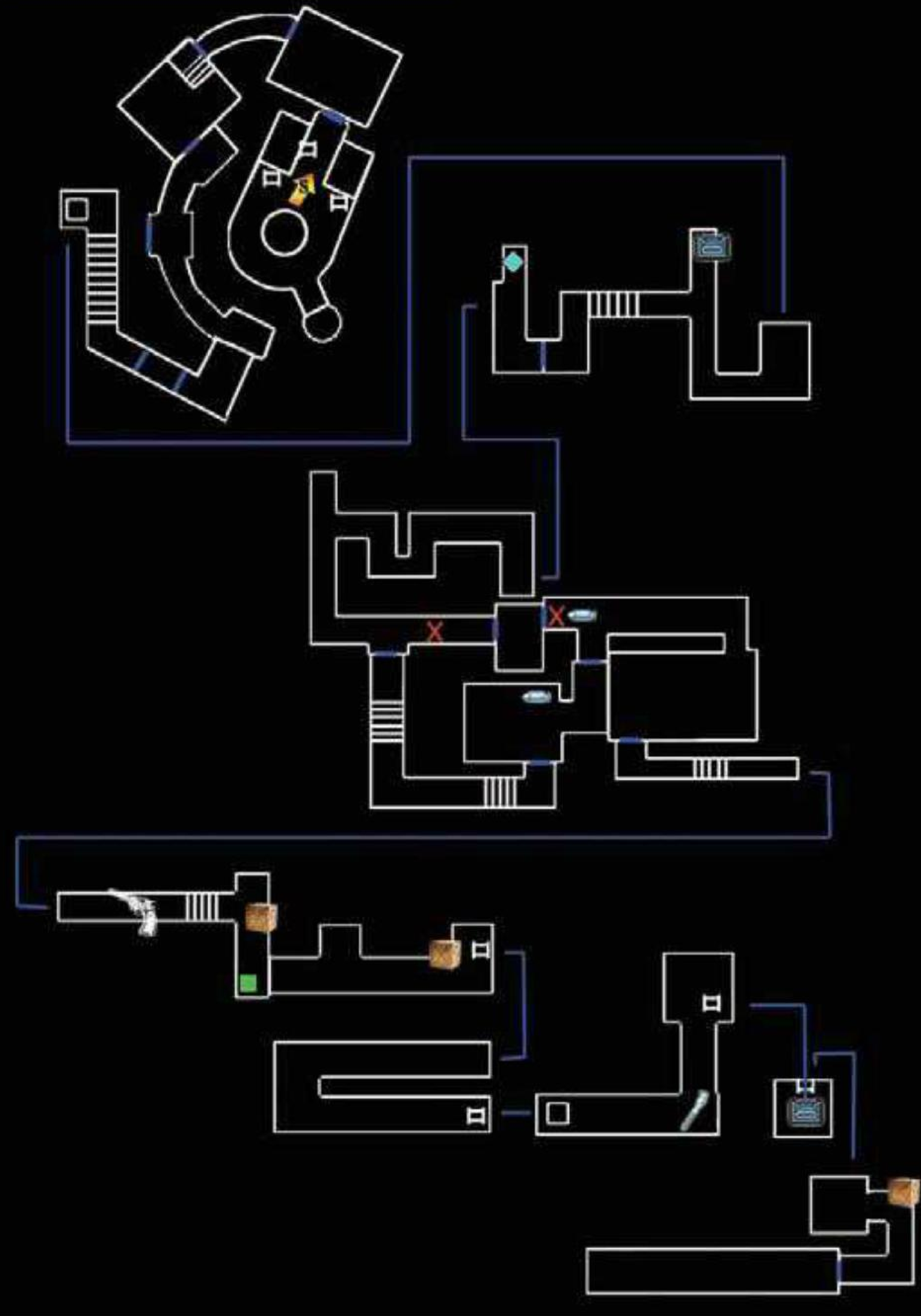
Episode.10 谎言不再 No More Lies

10-1

流程 本段要控制帕克通过散步长廊前往船桥，虽然流程很短，但沿路的敌人为猎杀者和手持盾牌的强力怪物，尽可能回避开吧！如果前往客室区域的话还会见到变异瑞秋，击倒她能获得改造部件。带帕克到达船桥后即可结束本段。

剧情 就在克里斯与吉尔展开行动的同时，帕克与杰西卡也在想方设法延缓游轮的沉没，然而雷蒙德在死前对帕克的一番耳语令他满怀疑惑，不知道究竟该相信哪一方。面对正在船桥进行操作的杰西卡，帕克举起了手枪。“BSAA里有间谍，摩根的眼线就是杰西卡。”——这就是雷蒙德的耳语，而这位红发男子也奇迹般地再次出现，他早料到会被人灭口，而提前穿上了防弹衣。然而帕克无法轻易怀疑老搭档，这也给了杰西卡可乘之机，她在开枪击中帕克后，成功启动游轮的自爆装置并逃离现场。

10-2



流程 本段又是逃离战，不过暂时没有时间限制。从研究设施南端的出口离开后脱出路线为一本道，吉尔与克里斯被爆炸阻隔开后从南侧通道走，会发现受伤倒地的帕克，对话后扶着他一同前进。此状态下角色的移动速度变慢，无法使用快速转身、紧急回避和体术且装备强制为手枪。被蒸汽挡住去路后要返回燃气罐边按下按钮，此时水下会有怪物爬起来，打爆燃气罐即可。与克里斯会合后他会在前方开路，但效果甚微，还是要利用燃气罐快速杀敌。到达架桥处后触发剧情。

剧情过后倒计时开始，NORMAL难度为4分半，转身可以发现手枪ガバメント。武器箱下层的通道处需要转动滑杆关闭阀门才能继续通行，沿途的敌人都不要交手。最后的长廊处虽然没有敌人，但是被从远处落下的油桶砸到后不但会损血还要浪费时间，一定要提前射爆。不过最初落下来的那两个木箱，翻身回去调查可以得到“弹药ケース（霰弹）”和枪械部件。到达尽头处后停机坪上的直升机驾驶员也继承了“《生化危机》系列”飞行员的光荣传统，本章结束。

剧情 泽诺比娅号的自爆程序已经启动，爆炸声此起彼伏。吉尔和克里斯在脱出途中见到了受伤的帕克，他告诉两人杰西卡就是间谍。吉尔坚持搀扶着帕克慢慢移动，然而一次近距离的爆炸摧毁了架桥，帕克失足落下。虽然吉尔和克里斯奋力将他拉住，但帕克知道受伤的自己只会成为同伴们的累赘，这样三人都将葬身于此，于是他主动放手，落入火海……痛失同伴的两人成功抵达了甲板，但停机坪上的直升飞机却被突如其来的巨大触手打得粉碎，另一架救援飞机一时间也无法靠近。（这架直升机的驾驶员名叫Kirk，玩过5代的玩家想必都知道他后来的遭遇吧？）

Episode.11 启示录 Revelations

11-1

流程 本段直接就是BOSS战，目标并非BOSS本体，而是它身上的4条触手，NORMAL难度下限制时间为4分钟。BOSS的主要攻击方式有触手冲击和喷射飞行物，前者只要玩家在平台上保持来回移动的话命中率并不高，后者则可以举枪点射掉，或是借用AI同伴的身体当盾牌（汗）。虽然周围没有武器箱更换装备不太合理，但战斗过程中直升机上会先后投下5发火箭筒，只要命中就能直接干掉一条触手，因此只要瞄准了打，甚至不用消耗自己的弹药。推荐操作为“火箭筒速射法”，即先用其他枪械瞄准，再按→键切换武器的瞬间发射火箭筒。另外这里还有一个隐藏手印位于我方角色背后的圆柱上，比较容易漏掉。

剧情过后展开第二段BOSS战，攻击目标依旧是大量的触手。直升飞机上机枪的操作与先前拖船上的一致，战斗中要尽量命中触手的头部，并扫掉其喷出的飞行物，注意别让机枪过热，在触手数量较多时，建议先用榴弹快速解决一边，再与AI同伴合力对付另一边。当大量触手从BOSS口中伸出时会触发剧情，用火箭筒锁定并给它致命一击吧！

剧情 眼前的这个庞然大物，是被“T-Abyss病毒”感染的鲸鱼，而周身缠绕的巨大触手，实际上是其体内变异后的寄生虫。泽诺比娅号已有一半沉入了水中，但克里斯和吉尔并没有考虑逃离，因为此时更重要的是击倒眼前的怪物，不能放它回到大海。在连番的恶战后，庞大的生化怪物随着泽诺比娅号一同沉入海底，而摩根是幕后主使的证据也就这样被销毁……

11-2

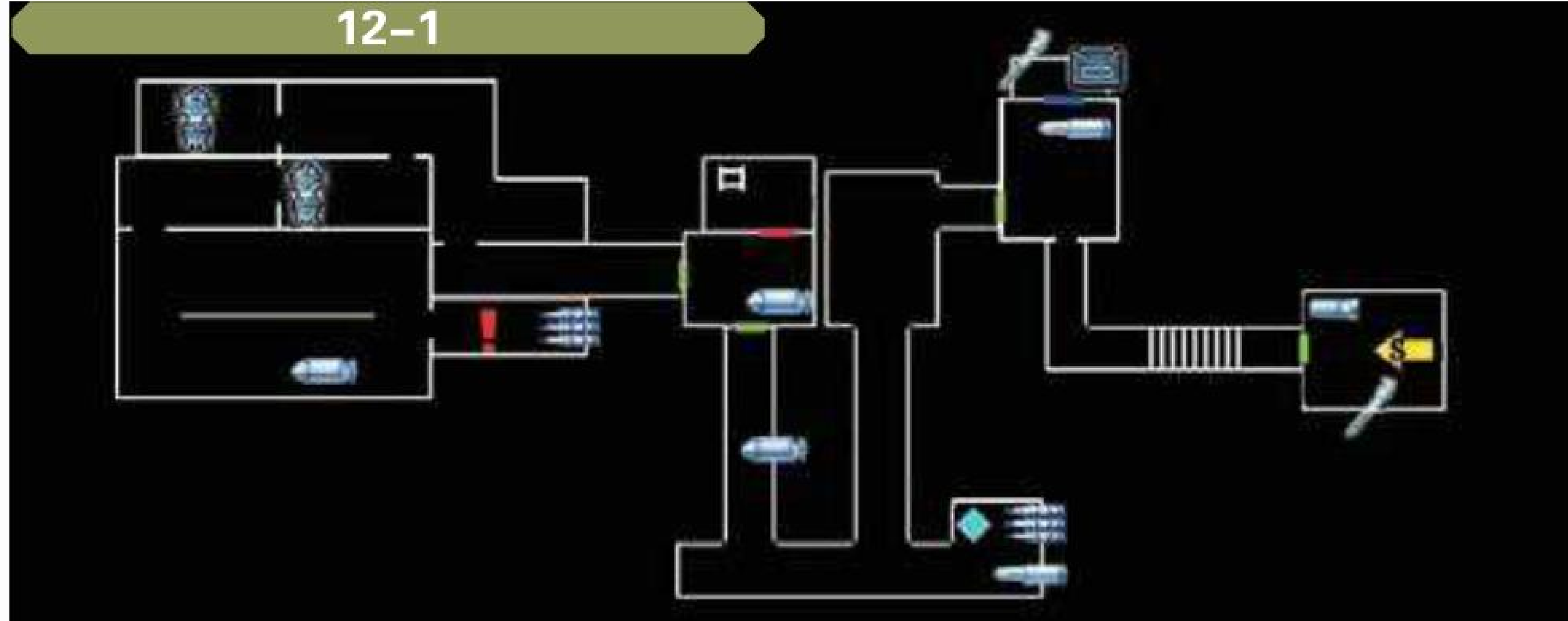
流程 本段又是回忆，帕克身上的弹药非常少，一定要确保命中率。发现雷蒙德后搀扶着他前进把他送到最南端房间的门外后，与杰西卡一同返回楼梯处，前往4楼的办公室寻找止血带。回到3楼击倒包围雷蒙德的猎杀者，帮他完成包扎后三人一同前往司令室。后半程的弹药补给充足很多，也就没那么大压力了，待雷蒙德成功撤离后，歼灭剩余的猎杀者即可结束本段回忆。

剧情 1年以前在特拉格里加，身为新人的雷蒙德对这次恐怖袭击表达了怀疑，为什么猎犬能完美地躲避FBC的搜查网、将如此大量的生化兵器投放到都市中？在司令室外，他无意中听到了摩根与猎犬首领诺曼的通话，这一场惨剧完全是摩根一手策划的。他的目的是令世人对生化恐怖的威胁产生恐惧，进而令FBC受到国际上的认可并获得更大的权利——这就是特拉格里加事件的“真相”！后来，拥有极强正义感、同时作为知情者的雷蒙德与奥布莱恩展开合作，两人共同策划了一出“猎犬复活”的好戏，为的就是让摩根露出狐狸尾巴。然而奥布莱恩又不能与克里斯和吉尔说明，因为他知道BSAA组织内有摩根的眼线。虽然作战成功了，但摩根也销毁了泽诺比娅和塞米拉米斯号上的证据，难道就只能这样任他逍遥法外吗？



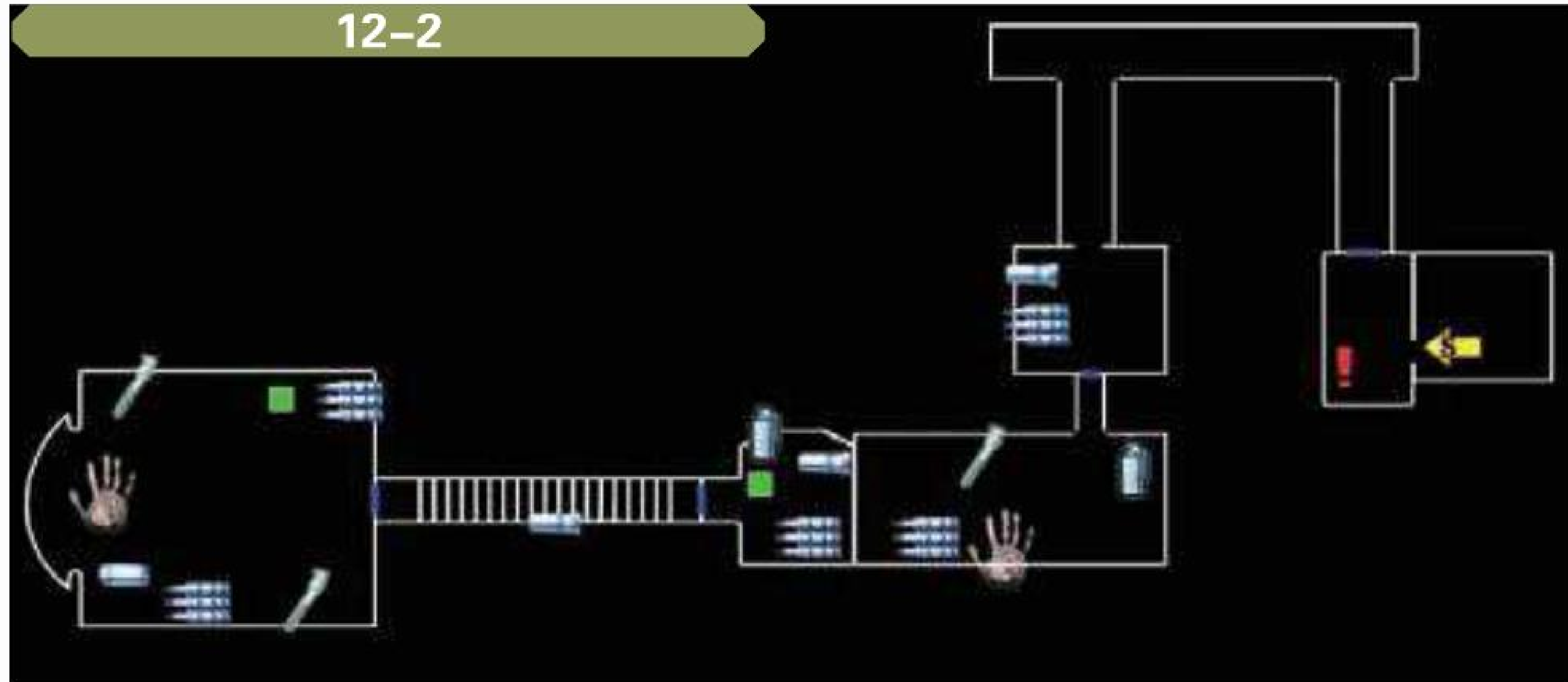
Episode.12 启示录 The Queen Is Dead

12-1



流程 用滑杆转开阀门后进入沉船内部，由于有氧气罐，这下游泳时无需担心呼吸问题了。打开内部房门时需要在触摸屏模拟切割机的操作，按照线条指示划线即可。来到有电子锁的大门前后先进入西侧区域，这里有一只肉块敌人，被它咬中会直接Game Over，注意观察它的移动路线进行回避，狭路相逢时丢出脉冲手雷也可以令其暂时陷入硬直。打开深处的电门后原路游回，先前那扇电子锁大门就能开启了。

12-2



流程 捡起地上的“ボイスレコ－ダ－”，沿着惟一的道路前进到达最深处的房间，剧情过后捡起“ノ－マンのPDA”，转身开门前触发剧情，接下来就要迎战最终BOSS。武器组合推荐霰弹+麦林+冲锋枪，部件则以提升威力、会心率和装弹量为主。最终战分为三个阶段，最终BOSS的形态有些像系列中经典的暴君，外露的心脏是其弱点。最初它会慢慢向玩家走来，此时可以用麦林等武器攻击心脏，待它的面部裂开、发出白光后会瞬移到玩家身前或背后，立刻换成霰弹枪喷中胸口就能阻止其攻势（对枪法有自信的玩家也可以继续用麦林），如此反复便可无伤挺过第一阶段。第二阶段BOSS在瞬移后会发生分身，规律有左右同时出现、一前一后出现、同一位置先后出现共3种。虚像是没有攻击力的，只有口吐紫色烟雾的那个才是正体，认准真正的BOSS攻击胸口才能确保自己的安全，胡乱躲避反而容易受伤。持续给BOSS造成伤害后它会咆哮一声，战斗进入第三阶段。BOSS在突进后使用爪击，要把握时机使用紧急回避躲开，瞬移后的分身规律增多：分为正面斜向两个时如果分不出哪个是正体，建议往正前方快跑躲避，之后紧急转身可以攻击到背部弱点；连续4次分身时攻击频率很快，BOSS最大的威胁就在这里，来不及举枪的话就尝试使用紧急回避。给与一定的伤害后BOSS就会陷入硬直，背部的弱点会显露出来（平时也有少许机会可以攻击到），此时可以上前追加体术或用麦林猛攻，当然此阶段一发火箭筒直接命中也能收工。就在气势磅礴的BGM中将它轰杀至渣吧！

剧情 一切证据都已被摩根销毁，不过奥布莱恩却仍未放弃，因为昆特和吉斯传输给总部的资料，成为了逆转的王牌。当年猎犬用于运送病毒的运输船并非只有两艘，第三艘游轮“女王·戴朵号（Queen Dido）”正静静地沉睡在特拉格里加残骸的海底深处。然而还没等证据入手，摩根就已经主动出击，率领FBC部队控制了BSAA的总部，并将奥布莱恩以“涉嫌与猎犬组织勾结”的名义逮捕，最后的希望就寄托在克里斯和吉尔两人身上。

克里斯和吉尔潜入在海底沉睡了1年的戴朵号，这里有许多之前见到过的肉块状怪物，之前地中海沿岸的不明漂浮物就是由此而来。在沉船中两人发现了FBC人员的尸体，而且没死多久，看来摩根也注意到了这里隐藏着的证据——原来当年猎犬组织首脑杰克·诺曼（Jack Norman）在与摩根合作时对他并不信任，偷偷录像作为底牌以防不测。不料特拉格里加事件后猎犬变成了弃石，戴朵号也沉入海底，逃生无望的诺曼带着怨恨对自己注射了“T-Abyss”病毒。经过苦战、成功击倒变异的诺曼后，吉尔和克里斯第一时间将找到录像证据公之于众。尘封了1年的“特拉格里加事件”真相浮出水面，摩根被解除FBC最高长官职位并绳之以法。FBC组织解散，大部分人才并入已成为联合国直属机构的BSAA。一切看似尘埃落定，但实际上BSAA与生化恐怖的战斗才刚刚开始。克里斯与吉尔于日后前往斯宾塞别墅进行调查，展开了另一段惊心动魄的旅程。而在某咖啡店的一角，雷蒙德与杰西卡望着桌上猩红的“T-Abyss病毒”，嘴角露出了一丝浅浅的笑容……

多周目继承

职员表播放结束后游戏自动存档，新开游戏会变成“NEW GAME+”，作战模式追加HELL难度，进行二周目游戏时也可以重新选择难度。多周目时能继承的内容有：已获得的枪械、部件、子弹扩容包和消耗型道具。完成特定条件才能解锁的奖励请参看实绩任务部分。

资料列表

实绩任务

以下是作战模式中实绩类任务的达成方法和相关奖励，获得的枪械和部件限定在作战模式下使用，不能带到突袭模式。另外当玩家的3DS发生邂逅通信时，有机会得到随机的救援物资，包括弹药、回复剂甚至新的枪械P-90和部件。

任务名称	完成方式	开启方式	任务报酬
序章	完成作战模式Episode1～3	初期	突袭模式Stage1～7开放
第二章	完成作战模式Episode4～6	序章完成后	突袭模式Stage8～12开放
第三章	完成作战模式Episode7～9	第二章完成后	突袭模式Stage13～17开放
终章	完成作战模式Episode10～12	第三章完成后	突袭模式Stage18～20、Extra Stage开放，作战模式追加HELL难度

任务名称	完成方式	开启方式	任务报酬
CASUALクリア	CASUAL难度以上通关	初期	部件チャ－ジショットⅢ
NORMALクリア	NORMAL难度以上通关	初期	霰弹枪ハイドラ
HELLクリア	HELL难度以上通关	HELL难度追加后	无限ロケットランチャ－
孤高の挑战者	CASUAL难度以上全程不使用回复药剂通关（禁止使用无限火箭筒）	初期	部件オ－トロ－ダ－
シ－クレットサイン1	累计扫描到1个隐藏的手印	初期	回复剂グリ－ンハ－ブ
シ－クレットサイン15	累计扫描到15个隐藏的手印	シ－クレットサイン1完成后	狙击枪PSG1
シ－クレットサイン30	累计扫描到30个隐藏的手印	シ－クレットサイン15完成后	手枪G18
达人	成功使出紧急回避20次以上	初期	部件バインドⅠ
怒りの铁拳	使出最大蓄力的体术10次以上	初期	部件ロングマガジンⅡ
研究员	扫描全部种类的敌人	初期	部件エッジランナ－Ⅱ
B.O.W.ハンタ－	累计击倒150名敌人	初期	手枪PC356



研究员

完成条件：扫描全部种类的敌人

要点说明：本作中敌人种类并不算多，每次见到新型敌人优先扫描便能保证不会遗漏，需要注意的是各个BOSS也要完成扫描。由于扫描BOSS型敌人所耗的时间较一般为多，而且胖子这样的BOSS的尸体停留时间较短，建议在其处于硬直状态时抓紧扫描。11-1的触手型BOSS是最难达成的一个，因为其不断摆动很容易造成扫描中断，其实开战后就可以举起创世纪，如果AI同伴保持射击的话，某根触手就会处在硬直状态，抓住短暂的机会完成扫描吧！



HELL クリア

完成条件：HELL难度以上通关

要点说明：《启示录》的整体难度并不算高，HELL难度也没有5代的P难度那么恐怖，而多周目游戏时继承的枪械、部件等可以带到其他难度，因此玩家们可以先在其他难度储备物资、收集枪械部件后再挑战。HELL的难点在于敌人攻防大幅强化，我方的弹药会比较吃紧，紧急回避系统还不熟练的话，回复剂的消耗量也会很大。攻略主线时的建议是“能躲就躲”，除了BOSS战和少数强制战斗外，都尽量不要与敌人纠缠。移动缓慢的人形怪物很容易就能绕开，对付猎杀者和狼型敌人时用霰弹枪结合手雷，而面对水下移动较快的敌人则建议直接扔电击手雷，保证自己在弹药和回复剂充足的情况下进入BOSS战。BOSS战的基本打法不变，只是对方的攻击力很可观，因此要尽量采取最安全而不是最高效的战术。比如在对付3-2的胖子BOSS时利用来回翻越窗台的“龟缩流”，并结合装有蓄力攻击部件的狙击枪可以安全地将其击倒；追击瑞秋时可以用手雷优先把她炸翻，然后再对准头部展开攻击。两个限时逃脱的章节是难点，因为时间上更加吃紧，推荐全程用大威力武器开路，配合脉冲手雷炸出敌方硬直后趁机离开，变异瑞秋等强力敌人就不要去招惹了。最终BOSS的第一、二阶段很容易对付，第三阶段的变化较多、且攻击速度加快，建议在其出现第一次硬直后就立刻换出火箭筒轰杀。使用克里斯、帕克和吉斯等人时不继承前周目的枪械部件，具体要点可以参看后文。



孤高の挑战者

完成条件：CASUAL难度以上全程不使用回复药剂通关（禁止使用无限火箭筒）

要点说明：此任务的难度丝毫不亚于“HELLクリア”，虽然不使用回复药剂并不代表需要全程无伤，但只能依靠每小节完成后的自动回血，压力可想而知。与HELL难度挑战“避战”的风格不同，本挑战建议多用狙击枪等远程武器在安全的距离击杀敌人后，再慢慢推进，这样才能保证自身不受伤害。凭借多周目积累下来的强力枪械部件在CASUAL难度下屠杀BOSS毫不费力，平时只要牢记敌人的刷出点位，在转角处多利用举枪的平行移动，小心谨慎地前进即可。下面主要介绍使用克里斯等角色的支线章节打法，供各位玩家参考。2-1至少可以拿到6枚诱爆手雷，在克里斯坠崖阶段面对群狼时，命中敌人使其倒地后立刻再补一枪基本就能致死，看准时机扔出诱爆手雷给自己争取上弹的时间才能度过危险期；3-1最后阶段调查电梯后立刻转身，回到帕克和杰西卡最初放下的闸门处御敌，这样可以避免敌人从多个方向攻来；5-3雪地一役趁着两人对话时回收弹药，跑到坠机残骸内后转身举起创世纪，隐形敌人一进入视野就立刻换枪射击，两个同时出现的话则优先扔雷；6-1脉冲手雷的数量直接决定面对两个胖子BOSS时的难易程度，建议在散步长廊的战斗时多用霰弹枪，把冲锋枪子弹留给BOSS，后一段幽暗房间的杂兵战可以多利用货架间的缝隙进行攻击，而最后船底区域要预留几个手雷开路；9-1的防守战压力较大，建议爬到上层后在两个平台间反复跳跃，利用无敌时间躲避敌人的攻击，在确保自身安全的前提下（同一平台上没有敌人时）再伺机开枪，当电闸掉下的剧情过后，跳下去拉起并顺道捡起火箭筒，看准猎杀者聚堆的时机发射，然后重复之前的步骤继续用“跳跃大法”保命，直到电脑解析完成后昆特就会加入战团，此时压力就有所缓解了；11-2是另一个难点，前期的子弹极其匮乏，搀扶雷蒙德时移动受限，因此一定要瞄准猎杀者头部射击，敌人出现硬直后优先上弹而不要急于追击，坚持过这一阶段，后半程的子弹补给充足，也就没有难度了。乘坐拖船和直升机的两次强制战斗也有一定难度，建议玩家抱着玩STG的心态进行“背版”，牢记怪物的出发时机和进攻套路。8-3乘船战非常颠簸，不要胡乱开枪，等触手从正面攻来时使用榴弹进行攻击，只要确保榴弹弹无虚发，平时只需扫射一下敌人喷吐出的物体便能坚持到终点；11-1的直升机飞行平稳，不过由于体力不会回复，因此在之前的BOSS战中一定不能受伤，在4条触手同时出现时优先用榴弹炸掉一边，再与AI合力对付另一边即可。

虽然在GAME OVER后重开游戏不影响此挑战，但还是建议玩家先进入“OPTIONS”把自动存档功能关闭，一旦受伤过多或误按到补血键就果断Restart，从前一次Check Point处重新开始挑战。最后能否成功就要看玩家的枪法以及对于紧急回避是否熟练掌握了。完成后获得的部件“オ-ト ロ-ダ-”效果是打完当前弹夹的子弹后枪械会自动装弹，且没有上弹动作，非常好用。

隐藏手印

游戏中共有30个隐藏的手印，用创世纪才能看到，不过右下角的指示灯并不会亮起。下面列出所有隐藏手印的相关章节和位置，请读者结合前文攻略中的地图进行搜索。



编号	章节	位置
01	1-2	西侧海岸北，印有FBC字样的箱子上
02	1-3	船员居住区，餐厅的自动售货机上
03	1-3	船员居住区，储藏室前狭长通道的墙角下
04	1-3	船员居住区，瑞秋遇害的房间墙上的X光片上
05	2-1	失事飞机的驾驶室操作台
06	2-1	狼群遭遇战后的一块钟乳石上
07	2-2	食堂饭桌的火鸡身上
08	2-2	吉尔所处的卧室厕所墙上
09	2-2	船桥区域正面的玻璃上
10	3-2	泳池区域，控制室净化装置左侧的电门上
11	3-2	圆形大厅2楼，通向紧急通信室大门正面的墙上
12	3-2	圆形大厅1楼，通向赌场大门左手边损坏的陈列框内
13	3-2	散步长廊1楼，咖啡机位置上方的柜门上
14	3-2	散步长廊2楼，BOSS最初被关着的房内铁箱上
15	3-2	船首甲板，从电梯出来后左侧的桌面上
16	4-1	泳池区域的跳台上，需先完成净水操作
17	4-1	赌场区域，电梯南侧的一台角子机上
18	4-1	克里斯假人所在房间的旗帜上
19	5-1	找“セキュリティト-クン”房间墙上投影的右下角
20	5-2	货物电梯停止后，北侧门边的笔记本上
21	6-2	游轮最顶端的电门上
22	7-1	船首甲板最西边的地面上
23	7-2	限时逃脱时，从电梯出来后所在区域西侧房间玻璃上
24	8-3	防疫区画，灭菌通道前的衣柜上
25	8-3	防疫区画，灭菌通道后的水槽上
26	8-3	防疫区画，下电梯后狭长通道北侧金属门上
27	9-2	研究设施，上层北侧房间电脑上方的墙上
28	11-1	BOSS战时我方身后的圆柱上
29	12-1	尸体陈列房间墙壁的血迹上
30	12-1	最终BOSS战时诺曼身处的高台下方

枪械部件

下面给出流程中能够获得的枪械、子弹扩容包和改造部件资料。枪械的获得方式特指使用吉尔时，枪械所能装备的部件有所限定，游戏中可以看到，下面就不一一列出了。子弹扩容包或改造部件的获得方式中，没有注明“HELL限定”的表明在CASUAL和NORMAL难度皆可得到。注意枪械和子弹扩容包只能拿一次，部件在多周目时可以反复取得。

枪械名称	枪械种类	获得方式
M92F	手枪	初期持有
ガバメント	手枪	10-2倒计时开始后转身即可发现
G18	手枪	完成任务“シークレットサイン30”
PC356	手枪	完成任务“B.O.W.ハンター”
パイソン	麦林	7-1客室下阶，需要“ヴェルトロのカードキー”开启的房间内
L.Hawk	麦林	8-3防疫区画，水槽所在房间的电梯右侧
MP5	冲锋枪	4-1船员居住区画，需要“铁锚の键”开启的房间内
P-90	冲锋枪	发生邂逅通信，在救援物资中随机获得
AUG	冲锋枪	5-2船底区画下层的独立房间内
G36	冲锋枪	8-3开始后自动获得
ウインダム	霰弹枪	3-2客室上阶，需要安装“クレスト”
M3	霰弹枪	8-3开始后自动获得
ハイドラ	霰弹枪	完成任务“NORMALクリア”
M40A1	狙击枪	3-2进入散步长廊前的狭长通道内
PSG1	狙击枪	完成任务“シークレットサイン15”

子弹种类	初期上限	最大上限	子弹扩容包位置
手枪	30	400	①2-2船桥区域通讯装置边 ②4-1赌场区域，上锁的门边 ③10-2第一部分紧急通路，右手边着火处 ④5-2船底区画，动力室下层（HELL限定） ⑤8-3防疫区画通往研究设施的通道内（HELL限定）
霰弹枪	20	300	①3-2散步长廊下层，一侧门需要“浮轮の键”的房间 ②6-2从漫水的动力室逃脱后即可看到 ③10-2最后的逃脱阶段，发生震动木箱掉落后转身即可看到 ④5-2船底区画，拿齿轮处南侧的房间楼梯下（HELL限定） ⑤12-2餐厅北侧的房间内（HELL限定）
冲锋枪	80	700	①4-1泳池南侧的跳台上 ②5-2动力室上层 ③9-2研究设施上层，指纹认证进入的房间内 ④6-2展望台，武器箱边（HELL限定） ⑤8-3货物电梯下层南侧，需要“ヴェルトロのカードキー”开启的门后（HELL限定）
狙击枪	20	300	①6-2展望台，BOSS战的房间内 ②8-1船底区画，管理室北侧通道的水管上 ③12-1，电子锁所在房间南侧的通道尽头，需用切割机切开大门 ④4-1赌场区域，北侧角子机之间（HELL限定） ⑤7-1船首甲板的武器箱边（HELL限定）
麦林	10	200	①7-2限时逃离阶段，搭乘电梯到达下层后在集装箱边，推荐8-1再回收 ②3-2船首甲板房间内的花瓶（HELL限定） ③4-1泳池北侧（HELL限定，需扫描）

部件名称	部件效果	部件位置
インファイター I	距离4米以内时攻击威力上升（最大+20%）	4-1客室下阶
インファイター II	距离4米以内时攻击威力上升（最大+50%）	7-2船舱下层（需击倒スキャグデッド）
インファイター III	距离4米以内时攻击威力上升（最大+100%）	4-1客室下阶（HELL限定）
エッジランナー I	残余体力越少，攻击威力越大（最大+50%）	10-2紧急通路获得手枪ガバメント时自带
エッジランナー II	残余体力越少，攻击威力越大（最大+100%）	完成任务“研究员”
オートローダー	自动上弹且没有上弹动作	完成任务“孤高の挑战者”
クリティカル I	会心攻击发生率+30%	4-1赌场
クリティカル II	会心攻击发生率+100%	6-2展望台（HELL限定）
ダメージ I	攻击威力上升10%	2-2客室下阶
ダメージ II	攻击威力上升20%	3-2船桥下层
ダメージ III	攻击威力上升40%	7-2船舱上层
ダメージIV	攻击威力上升60%	7-1船桥下层
ダメージV	攻击威力上升80%	9-2研究设施下层
ダメージVI	攻击威力上升100%	3-2客室上阶（HELL限定）
ダメージVII	攻击威力上升150%	12-1电源所在房间（HELL限定）
チャージショット I	能够蓄力攻击，伤害3倍、蓄力时间1.5秒	4-1泳池区域
チャージショット II	能够蓄力攻击，伤害3倍、蓄力时间2秒	9-2研究设施下层
チャージショット III	能够蓄力攻击，伤害2.5倍、蓄力时间1.5秒	完成任务“CASUALクリア”
チャージショットIV	能够蓄力攻击，伤害3倍、蓄力时间2秒	3-2泳池区域（HELL限定）
デイズ I	打出敌人硬直的能力上升100%	5-2船底区画
デイズ II	打出敌人硬直的能力上升200%	7-1船首甲板
デイズ III	打出敌人硬直的能力上升300%	4-1船员居住区（HELL限定）
ナロウ I	霰弹枪的散弹范围减小4°	8-3防疫区画
ナロウ II	霰弹枪的散弹范围减小12°	救援物资随机得到
バースト I	一次能连续发射2发子弹	3-2客室上阶
バースト II	一次能连续发射2发子弹	7-1客室上阶
バースト III	一次能连续发射5发子弹	1-1船员居住区（HELL限定）
バーストIV	一次能连续发射3发子弹	7-1客室上阶（需击倒瑞秋）
バーストV	一次能连续发射3发子弹	10-2紧急通路（HELL限定）
バーストVI	一次能连续发射3发子弹	10-1客室上阶（需击倒瑞秋）
バインド I	阻止敌人行动的能力上升100%	4-1货物电梯上层
バインド II	阻止敌人行动的能力上升500%	7-2船舱上层（需击倒瑞秋）
ファイアレート I	连射速度+15%	2-2客室下阶
ファイアレート II	连射速度+30%	3-2散步长廊
ファイアレート III	连射速度+60%	8-1船底区画
ファイアレートIV	连射速度+60%	10-2船侧长廊
ファイアレートV	连射速度+150%	6-2展望台（HELL限定）
ロングマガジン I	装弹数+20%	3-2圆形大厅
ロングマガジン II	装弹数+40%	4-1泳池区域
ロングマガジン III	装弹数+80%	7-2船首甲板
ロングマガジンIV	装弹数+100%	8-3防疫区画
ロングマガジンV	装弹数+150%	3-2船桥下层（HELL限定）
ロングマガジンVI	装弹数+200%	7-2船舱下层（HELL限定）

突袭模式详解

基本篇

突袭模式为关卡制，主题便是“战斗”，攻略路线与故事流程中基本相同，只不过除了第9和第18关需要扳动蒸汽开关外基本没有



解谜要素。在作战模式一周目通关后进入“MISSIONS”就能解锁突袭模式的全部初级关卡，Stage1～20分为三种难度：DARK、DEEP、ABYSS（美版为CHASM、TRENCH、ABYSS），每种难度的物资点位和敌方配置有所不同，但关卡流程是完全一致的（Extra Stage没有难度之分且较为特殊，后面会作单独介绍）。完成任务的方式是到达终点并用体术击碎金色奖牌，大多数奖牌都需要清光最后区域的敌人或是击倒特定敌人后才会出现，任务的目的地可以通过按下Start键或在触摸屏点击“MENU”进行查看。沿途出现的金色门锁需要有“古びた键”才能开启，钥匙多为击倒特定敌人或清光某区域的敌人后得到，只有少数关卡如第14和15关可以在固定点位捡到钥匙。关卡中击倒特定敌人或在某些固定位置可以得到武器箱和强化部件，过关后系统会



按照玩家的表现打分，奖励的BP既是经验值，也可以当做金钱在商店中进行消费，用于购买武器、部件或是补充弹药等。在角色自身的能力和武器都得到强化后，就有资本挑战更难的关卡。

关于等级



在此模式下敌我双方以及武器都有"等级"的概念。随着玩家完成任务、获得BP，角色的等级会逐渐提高。角色的等级与手雷威力、体术威力和匕首威力这三项能力成正比，当升至满级Lv50后，手雷、体术及匕首威力分别能提升至初始的10、11和12.7倍。武器满级同样为Lv50，等级越高，武器的威力、连射速度及装弹数这三项数值就越好。同级的同种武器在数值上有可能存在少许差异，而允许装备强化部件的拓展插槽数也会有所不同（不过Lv50的武器数值和插槽数都是固定的）。角色所携带的武器等级是不能超过自身等级的，这点需要注意。敌人的等级主要对攻、防和体力有直接影响，而敌我之间的等级差还会影响伤害倍率，简言之，我方角色等级比敌人高出越多，所能造成的伤害值越大、受到的伤害越小，反之亦然。

敌人特性



可以看见敌方的残余体力是此模式的另一大特点，攻击时蹦出的数字表示造成的具体伤害值，而红色数字则表示命中敌人的弱点。玩家在突袭模式熟悉了敌人的行动规律和弱点后，对于正篇流程的攻关也会有所帮助。部分敌人的体力槽边会有特殊的图标表示其特性，具体意义如下：红色拳头——HP为4倍、攻击力2倍、速度1.2倍、体积1.1倍；绿色盾牌——HP为8倍、速度0.5倍、体积1.2倍；蓝色奔跑人形——体力为3倍、攻击力0.8倍、速度3倍、体积0.9倍；紫色王冠——BOSS级角色，击倒后必定掉落武器箱或钥匙。面对这类带有图标的特殊敌人时务必要优先击倒。

过关评价

本次突袭模式并不像以往佣兵模式那样有严格的计分公式，过关时根据玩家的命中率、击倒敌人数、所受总伤害、完成时间4个项目进行综合评价，C、B、A、S逐级升高。评价越高，获得的BP越多，关卡的难度也对最终BP值有影响。实际上全部关卡想要获得S级评价还是不难的，攻关时感到吃力的玩家完全可以在拿到好武器后再回头挑战。当玩家在关卡中达成特定条件后，过关时会得到额外的BP奖励，具体奖励条件有：パ-フェクトショットボ-ナス——命中率100%；ジェノサイドボ-ナス——击倒关卡内全部敌人；ノ-ダメ-ジボ-ナス——全程不受伤；トリニティボ-ナス——同时达成前面三项奖励。

商店功能

每次进入商店会出现随机的2种武器和3种强化部件，其中各有1个可以利用3DS系统的小金币购买（携带待机状态下的3DS行走，每100步获得1枚）。商店中出现的武器等级是与角色等级相关联的，因此想要买到高级武器，就要优先提升自身的等级。随着玩家完成关卡的增多，商店的随机强化部件种类也会逐渐增加，当玩家完成"500ミッション"和"1000ミッション"这两项特定任务后，还可以让随机出售的武器和部件数量各追加1个。

商店内除了能购入武器、部件外，还会随着角色等级的提升出现一些特殊道具，用于扩大子弹上限或是减轻伤害，具体如下："ハ-ブケ-ス"提升回复剂的上限，初始为2个、最大14个，角色等级尾数为1时出现；"ホルダ-"提升4种手雷的上限，初始为2个、最大14个，角色等级尾数为3时出现；"弹药バッグ"提升各种子弹的上限，角色等级尾数为5时出现，手枪、霰弹枪、冲锋枪、狙击枪、麦林的最大弹药量分别为280、140、700、112、84；"ボディア-マ-"减轻受到的伤害，角色等级尾数为7时出现（最后一个在Lv50时出现），最多能减少30%；"追加ストレ-ジ"扩大武器库的容量，角色等级尾数为9时出现，武器库初始容量为6×2，最多能提升到6×6。

当然，商店中也可以进行弹药补给，选择"フルチャ-ジ"就能把子弹、手雷或回复剂的数量补充到当前的最大值。具体金额为：手枪子弹12BP/发、霰弹枪子弹32BP/发、冲锋枪子弹6BP/发、狙击枪子弹36BP/发、麦林子弹300BP/发、手雷270BP/颗、诱爆手雷300BP/颗、电击手雷300BP/颗、脉冲手雷330BP/颗、回复剂300BP/支、火箭筒20000BP/支。

双人联机

突袭模式支持双人通过本地联机（ロ-カルプレイ）或在线联机（インタ-ネットプレイ）的方式协力作战，双人模式下敌人的配置没有任何改变，因此关卡的难度也会大大降低。双人作战时杀敌后掉落的补给物资或武器部件是同时获得的，但场景内的道具需要分别拾取，自己拾取后同伴的场景画面中依然是有道具显示的，因此无需担心"抢物资"的情况。在得到"古びた键"后任意一方都可以前去开门，但在经过不可返回的闸门时，则需要两人同时到位才能通过。

联机时可以看见同伴的体力槽，当同伴的体力不足一半时上屏幕右上方会出现其红色头像警示。角色在空血后并不会像单人游戏时那样立刻死亡，而是进入濒死状态。此状态下角色不能进行举枪、奔跑、开门、攀爬等动作，一旦再次受伤就会死亡。当同伴进入濒死状态、自己持有回复剂的情况下，靠近后就会出现按键提示，按下固有动作键后即可帮其补血。濒死状态的角色只要不再次受到伤害，经过一段时间后能自动复原，自己也可以使用回复剂补血，这点比5代人性化了不少。

在联机时还可以通过按键与其他玩家进行简单的交流，危急时刻得到同伴帮助、或是联机结束前说一声"谢谢"都是基本的礼貌。A、B、D型操作时对话的按键如下：↑+X——Go；↑+Y——Thanks；↑+A——Come；↑+B——Wait。C型操作时把十字键的"↑"替换成"←"即可。

一些细节

1.用蓄满力的体术击碎终点处的金色奖牌，可以获得一个回复剂。

2.在地图中的非必经之路上经常会放有武器箱和部件，想要刷装备时不妨多绕绕路。

3.每次进入商店时出售的武器和部件种类是随机的，想要快速得到优质武器的玩家可以反复进出商店、刷新列表。

4.击倒敌人时获得的武器等级与关卡难度有关，商店中的武器等级则与角色的当前等级相关，不过出售的枪械最高只能到Lv48。

5.关卡内只会出现玩家当前持有的枪械种类的弹药，因此任务中用不到的武器就不要携带了。

6.当武器库放满后需要按X键舍弃不需要的武器，枪械装备着的部件会被卸下并自动入库。

7.部分关卡内有隐藏的敌人"アクレオッゾ"，其外形如同金色的带刺河豚，防御力极高，一旦击倒必定会掉落武器箱或强化部件。

8.想拿到全灭敌人的奖励"ジェノサイドボ-ナス"，除了不能放过隐藏刺豚外，爆炸型敌人チャンク也要亲手击破，而不能是其主动自爆而亡的；在有潜水区域的关卡，由于水下的敌人シ-クリ-パ- 是无法杀死的，故不会计算在"全灭"的范围内。

9.部分大场景中刷出敌人时，画面会有一个短暂的停顿，玩家可以凭此来预判周围是否有新敌人出现。

10.先用其他武器瞄准，快速切换火箭筒的同时按下攻击键可以实现"火箭筒速射"；而先用狙击枪瞄准，在切换麦林的同时按下攻击键也可以达到准确命中敌人弱点的目的。

11.吉斯（Keith）的副武器"双刀"以及体术攻击都是有多段判定的，配合他"体术伤害+50%、匕首伤害+100%"的特性，攻击力颇为可观。

12.部分特定的组合，如吉尔&克里斯、克里斯&杰西卡、杰西卡&昆特等在双人联机任务开始时会有特殊的对白，有条件联机的玩家可以自行尝试。

13.在联机时选择"参加"能看到其他玩家的ID和协力游戏次数，不过正常方法无法查看到自己的协力次数。其实玩家在选择"募集"后不开始游戏，保持一定时间后退出并立刻搜索刚才所建立的关卡，有一定几率可以看到自己创建的房间，借此就能查看到自己的"协力次数"了。

攻略篇

由于存在着等级概念和养成要素，因此突袭模式的难度相较以往的佣兵模式而言简单了不少，攻关时感觉吃力的话可以去其他关卡适当练级，或是拿到优质武器后再来挑战。笔者就不按照关卡逐一讲解攻略步骤了，这里主要介绍一些心得以及面对不同敌人时的推荐打法，Extra Stage由于其特殊性会作详细介绍。

基本思路

前期BP值不多时不建议把资金花费在买武器上，因为此阶段角色等级提升得非常快，利用关卡中获得的武器箱和强化部件就足以顺利通过DARK难度，BP应该用在购置增加子弹、手雷等上限的特殊道具以及防具上。每次难度提升时，敌方能力都会有一个不小的飞跃，尤其从是DEEP上升到ABYSS时，武器攻击力不足的话弹药消耗量极大，杀敌时明显感觉吃力不少。因此建议在跨难度时先适当提升一下角色的等级，并把武器的等级追上来。练级的推荐关卡是Stage12和20，“展望台”的BOSS不强，紧急回避已经驾轻就熟了的话，注意一下杂兵的刷新时机就能无伤过关；“狂宴”的敌人刷出速率非常快，刚开始可能会感觉有些棘手，不过一旦拥有较强的麦林枪后，过关时间甚至不足5分钟，练级效率非常高。武器方面则可以利用反复进出商店来刷出心仪的装备，3DS小金币充足的话更是能节省大量的资金。游戏进入后期时，商店和关卡中的武器已满足不了玩家，想要获得满级武器只能多与其他玩家联机，从通缉任务和感染任务中刷取，具体方法可以参看后面的“任务心得”部分。

打法要点

首先要提醒玩家的是，突袭模式中不少敌人不会从场景外跑进来，而是干脆凭空蹦出来，因此一定要熟悉每关的刷敌点位，不要被偷袭了。最普通的人型ウ–ズ行动较为缓慢，纵使有三倍速效果也不会造成太大威胁，有余力的时候可以多用体术攻击以减少子弹消耗；双手如镰刀一般的变种ピンサ–攻击力有所强化，攻击范围也更广，切勿让它们近身，打出硬直的方法与普通型一致；远程攻击型变种トライコ–ン在大批同时出现时非常烦人，紧急回避的时机也较难把握，如果场景内没有掩体可供玩家躲避的话，就只有积极移动进行回避的同时展开攻击了，举枪瞄准时看到它发射也可以利用平行移动来躲开攻击；自爆型变种チャンク在混战时容易对玩家造成伤害，突然从背后刷出一个有加速效果的话很难躲避，防范的方法只有背版；肉块型グロブスタ–出场的机会不多，其对爆炸伤害有50%的抗性，还是要看准确其扬起头的时候攻击嘴部；狼型敌人フェンリル在大批出现时容易造成场面混乱，先扔一个诱爆手雷可以保证自身的安全；シ–クリ–パ–是让很多玩家头痛的怪物，基本打法有两种，一是尽量与其保持距离，抓住它浮出水面换气的时机攻击，二是用大威力的武器，在它近身后跃起攻击的瞬间轰飞，在シ–クリ–パ–和鱼型敌人ギオッゾ出没较多的关卡，带足电击手雷是明智之举；ハンタ–和会隐形的ファルファレルロ攻击套路基本一致，它们不会受诱爆手雷的影响，更麻烦的是如果碰上身形较大的敌人，它们在死亡时到尸体消失前还有命中判定，如果此时其身后的怪物发起攻击，玩家经常会因子弹被前面的尸体挡住而无法打断其他怪物的攻击，因此在对付它们时推荐用贯通力出色的武器，另外三倍速的猎杀者身形飘忽不定，往往会把场面搅得一团乱，建议用冲锋枪或霰弹枪将其扫倒后第一时间换出大威力的武器秒杀；レイチエル的移动速度很快，可以带一把有“短时间蓄力攻击”效果部件的狙击枪，当她在远处时就蓄力打翻，接下来对准头部不断蓄力攻击，她就会处在无限倒地的状态、任人宰割；巨型的甲壳型敌人ドラギナッツォ及其幼体ベビ–ドラギナッツォ的打法一样，前期只能利用紧急回避绕到其背面展开攻击，如果场景内有楼梯也可以善加利用，它们在上楼梯的时候转身很慢，到中后期获得“蓄力攻击”效果的部件后，蓄满力射击可以直接穿透甲壳，对付它们就非常容易了；一手持剑、一手持盾的スカルミリオ–ネ比较耐打，推荐用有蓄力效果的麦林等强力枪械快速击杀，如果碰到有三倍速强化效果的、而玩家身上的武器攻击力又不足以秒杀它的话，建议瞄准腿部攻击，因为一旦不小心把其身体打爆，出现的“电鞭”配合加速效果在近身后会造成玩家连续的硬直；BOSS型敌人スキャグデッド最可怕的还是近身后的一击必杀攻击，三倍加速效果下的移动速度更是快得令人发指，多个同时出现的话会给玩家造成很大心理压力，推荐先扔脉冲手雷炸出硬直后再猛击头部；最终BOSSアビス完全体的攻击套路非常模式化，玩家可以在它出现前提前站位、绕到其身后，武器攻击力够高的话瞬间就能把它打至第二、第三阶段，一般在对付它时场景内也会有很多补给，耐心展开周旋即可，实在吃力的玩家可以在战前买支RPG防身。



由于人物各自的特性多是影响使用不同枪械时的上弹速度，因此结合角色特点选择武器是基本思路。ABYSS难度下高等级的敌人非常耐打，装有“长时间蓄力攻击”部件的麦林“ペイルライダ–”可以说是全员的必备武器，不过该枪的后座力很大，需要用部件强化连射速度来减少硬直时间。部分敌人在刷出后是原地不动的，因此可以用狙击、麦林在远处蓄力瞄准弱点后将其秒杀。找一把连射速度快的冲锋枪（推荐P–90），配合“足止”和“硬直”效果的部件可以在战斗中有效地打断敌人的攻击，无论对付杂兵还是BOSS都有不错的效果。如果是瞄准技术一般的玩家，可以选一把射速快、上弹快的霰弹枪（比如M3），结合“散射角度扩大”的部件达到面杀伤效果，不过这样的伤害值不会太高。朝脚下扔迅速一枚手雷再上弹，就能利用角色面对爆炸时自动做出的保护动作取消上弹硬直，这也是在面对大批敌人时必须要掌握的技巧。更多的武器和部件搭配就留给玩家们自行研究吧！

EX 关卡・幽灵船

幽灵船关卡不存在难度设定，允许活动的区域几乎覆盖整艘泽诺比娅号。在几个特定位置都会有金色奖牌，击碎后就会过关，但惟有到达船首甲板，顶过几波敌人疯狂的进攻后，才算真正完成。敌人的等级按区域划分，从Lv1～50不等，击倒敌人后不会掉落子弹，沿途的补给物资也比普通关卡少，因此建议玩家至少在Lv40以上后再来挑战，开战前务必记得先去商店补满弹药。下面对这个特殊关卡进行详细介绍，文中提到的敌人名称及对策请参考前面的“打法要点”部分。

从起点处出发后要先前往厨房击倒敌人才能获得“古びた键”，这一阶段的大部分敌人甚至可以用匕首轻松解决。搭乘电梯来到货物电梯区域后路线会出现分歧，玩家可以选择从上层通风管道前往赌场，或是潜水行进，下面分别介绍。

赌场路线：到达赌场后会先后刷出3只スキャグデッド，不过等级很低，小心速度型的即可。到达圆形大厅后又会出现路线分支，可以在散步长廊或客室下阶之间进行二选一，不过两扇门都是上锁的。泳池区域和展望台各可以拿到一把钥匙，泳池处多是ギオッゾ和スカルミリオ–ネ（需要潜水游到对岸一次再回来才会刷出新敌人），展望台则是大量ハンタ–和1只ドラギナッツォ。展望台处的危险系数稍高，纵使玩家把两处都打掉也只能获得1把钥匙，选择一扇门前进，之后的目标是直达船首甲板的电梯，

赌场路线・客室下阶：走客室下阶的话沿途以ハンタ–和トライコ–ン为主，等级范围在Lv30～40，虽然路途较长，但沿路的战斗可以回避，且一些小房间内有不少补给品。无论从上层还是下层都能到达电梯处，进而前往船桥区域。到达船桥后有一场硬仗，这里是由Lv45以上的ピンサ–、トライコ–ン和スカルミリオ–ネ组成的复合式阵容，要多注意周围的情况，敌人过多就果断扔雷再各个击破。全灭敌人后才能得到钥匙，顺利前往船首甲板。

赌场路线・散步长廊：选择散步长廊路程虽然较短，但要面对大量的フェンリル和ピンサ–，等级范围在Lv40～45。战斗过程中还会出现5只スキャグデッド，最后3只甚至是同时出现的，建议快速清掉杂兵后专心对

付三个胖子，不要因场面混乱而慌了手脚、被BOSS秒杀。清版后就能直接搭乘电梯前往船首甲板，船桥下层的两个房间也有一些补给品。

水下路线：选择潜水至最底层的话，北侧和南侧各有1道门，沿北门到达动力室可以在水底捡到一把钥匙，而由南门潜行到达上层平台后会遭遇スキャグデッド和トライコ–ン的围攻，等级范围在Lv17～20，这里建议跑到小屋内迎敌，全灭敌人后同样可以获得钥匙（两把可以同时取得）。随后游泳前往防疫区画，灭菌通道及随后的区域会刷出スカルミリオ–ネ、ピンサ–和トライコ–ン，等级范围在Lv21～25，清版后得到钥匙前往研究设施（圆柱形过道内有大量的チャンク需要小心）。如果此前多拿取了一把钥匙，可以直接从研究设施南侧的通道离开，否则要与中央的トライコ–ン展开周旋。随后是一本道，沿路以水下的敌人シ–クリ–パ–与ギオツヅ居多，等级范围在Lv30～35，电击手雷储备充足的话可以快速通过。在主线中帕克坠桥处过后，敌人以スカルミリオ–ネ、ベビ–ドラギナッツォ为主，最后一段户外通道区域还会追加ハンタ–，等级尽皆在Lv46以上。清版后就可以前往船首甲板。

船首甲板：房间内有大量的补给物资以及一枚金色奖牌，如果玩家身上的弹药消耗已经超过一半，建议还是踢碎奖牌走人。保险柜内有一把“古びた键”，不过并没有太大必要返回去走另一条路线。走上甲板后退路就会被封死，玩家需要在这里背水一战。敌人共有8波，等级尽皆为Lv50，具体配置及笔者的打法如下：1.ウ–ズ×2、ピンサ–×2、チャンク×1——先利用跑位把敌人聚在一起，再击倒自爆型怪物；2.トライコ–ン×3、グロブスタ–×3——推荐躲在集装箱一侧，待解决掉肉块后再对付远程怪物；3.ドラギナッツォ×1、ベビ–ドラギナッツォ×3——建议站在西侧的栏杆突出处，这样大型的甲壳敌人无法近身，用蓄力射击解决掉3只小的后再慢慢料理它即可；4.レイチェル×4——4个瑞秋一起冲过来的场景蔚为壮观，先扔一枚脉冲手雷后再瞄准头部各个击破；5.ハンタ–×3、スカルミリオ–ネ×3——迎战这一波敌人的场面最为混乱，千万不要守在西侧的栏杆处迎敌，在这里投出的手雷很容易被敌人反弹、落入大海，要在场景内积极地跑动，用手雷进行牵制，消灭猎杀者后局面就会明朗了；6.フェンリル×3、スキャグデッド×2——用诱爆手雷吸引狼群的同时蓄力猛攻胖子；7.アビス完全体×1——最终BOSS的打法不变，相信大多数玩家已经驾轻就熟了；8.ギオツヅ×4、アクレオツヅ×1——有点凑数意义的最后一波敌人，都是鱼型怪物，体积庞大很容易对付。每消灭1波敌人场景周围都会出现物资，因此想要进行补给的话可以故意留下一名敌人，然后绕场回收弹药。成功击退8波进攻后就能完成“GHOST SHIP完全クリア”任务了！



卡“幽灵船”的好处就显现了出来，因其起点附近不远就有一个奖牌，一上来就击碎同样算完成任务。目前网上的玩家们也达成了共识，如果玩家进入其他人建立的“幽灵船”关卡，看到他手动把角色等级调制Lv1就表明是以刷任务为目的的。一般来说由于主机角色的站位靠前、没有延迟，因此也都是由建主机的玩家负责跑动并击碎奖牌，熟练的话过关只要10秒左右。每次与不同的玩家联机都至少会出现一个救援物资和一个通缉任务（或感染任务），所以此方法对完成“500/1000ミッション”任务也大有帮助。想要快速积累任务完成数还有一个窍门，就是特意留几个内容相同的击破任务，然后再去指定怪物出没的关卡达成击破数量要求，几个任务会显示同时完成。发生邂逅通信时得到的救援物资，在领取后也算完成一次任务，如果图标有红叉表明玩家身上的物资已达上限，进入作战模式特地浪费一下弹药就可以顺利领取了。想要快速刷出心仪的奖励品还有一个窍门，即把游戏的自动存档功能关闭，联机刷幽灵船一定次数后退出并存档，然后进入任务列表查看，如果奖励品中没有想要的内容就退出到存档选择界面，重新进入游戏后查看任务列表时会出现随机变化，如此反复刷新即可。

攻略篇

人物一览

突袭模式中可以自由选择想要使用的角色，全部角色的等级和装备共有。人物拥有各自的特性，部分角色还有多套服装，不过特性是不变的。在选人界面按下X键可以欣赏人物建模，按下Y键则能改变其等级。手动调低等级只会对手雷、体术和匕首威力以及敌我等级差造成的伤害倍率有影响，角色所能携带的武器等级依旧是按照其最大等级判定的。下面是全部人物的特性及解锁方法，阿拉伯数字表示不同的服装。

姓名	人物特性	服装及解锁方法
Jill Valentine	手枪上弹速度2倍、冲锋枪上弹速度2倍	1（初期）、2（完成任务“レベル5”）
Chris Redfield	霰弹枪上弹速度2倍、狙击枪上弹速度2倍	1（初期）、2（完成任务“レベル30”）
Parker Luciani	手枪上弹速度2倍、霰弹枪上弹速度2倍	1（初期）、2（完成任务“レベル20”）、3（完成任务“传说の武器”）
Keith Lumley	冲锋枪上弹速度2倍、体术伤害+50%、匕首伤害+100%	1（完成任务“第二章”）、2（完成任务“50ミッション”）
Jessica Sherawat	冲锋枪上弹速度2倍、狙击枪上弹速度2倍	1（完成任务“レベル10”）、2（完成任务“DEEPクリア”）、3（完成任务“レベル40”）
Quint Cetcham	霰弹枪上弹速度2倍、手雷的爆炸效果半径+50%	1（完成任务“レベル50”）、2（完成任务“100ミッション”）
Raymond Vester	手枪上弹速度2倍、麦林上弹速度2倍	1（完成任务“DARKクリア”）
Clive R. O'Brian	手枪上弹速度2倍、手雷的爆炸效果半径+50%	1（完成任务“ABYSSクリア”）
Morgan Lansdale	狙击枪上弹速度2倍、麦林上弹速度2倍	1（完成任务“GHOST SHIP完全クリア”）
Jack Norman	冲锋枪上弹速度2倍、手雷的爆炸效果半径+50%	1（完成任务“レジェンダリ–・レイダ–”）

任务心得

突袭模式下的任务分为实绩、击破、感染和通缉4大类。实绩类任务是固定的，关系到关卡难度、角色服装等要素的开启；击破类任务是过关后随机出现的，目的都是击倒一定数量的某种敌人，完成后可获得BP奖励；感染类任务在发生邂逅通信后有较低几率触发，不过奖励也是最丰厚的，一旦极品部件入手，任何强敌都只能灰飞烟灭了；通缉类任务在邂逅通信后必定会触发，某关内的特定敌人会带有其他玩家的ID，将其击倒就能获得随机的枪械或部件奖励（枪械的等级与其他玩家的等级无关）。需要说明的是，除了与身边持有3DS和《生化危机 启示录》游戏卡的玩家能发生邂逅通信外，在线联机时顺利完成任意关卡，在游戏中也算一次邂逅通信，因此身边缺少同好的玩家无需担心拿不到强力武器和部件，多上网与其他玩家互助即可。

想尽快刷出病毒任务必须与尽可能多的玩家联机并完成任务，EX关

任务一览

以下是突袭模式中实绩、击破、感染类任务一览，通缉类任务由于随机性较强，下表就不列出了。3种稀有武器分别是霰弹枪“ドレイク”、狙击枪“村正”和麦林枪“ペイルライダ–”，可在关卡内随机获得，或是反复进出商店刷新列表时出现。获得“名誉”类奖励后当前存档的名称会变亮色，在联网时也能其他玩家所看到。感染任务有较高的几率获得Lv50的武器，而奖励的大多数部件也都是单机时无法拿到的，由于触发几率较低，玩家在利用前面介绍过的方法刷任务时，也要做好心理准备。



任务名称	完成方式	开启方式	任务报酬
DARKクリア	突袭模式DARK难度全关卡完成	初期	突袭模式DEEP难度开放，新服装Raymond
DARK全Sクリア	突袭模式DARK难度全关卡以S级评价完成	初期	名誉（绿）
DEEPクリア	突袭模式DEEP难度全关卡完成	DARKクリア完成后	突袭模式ABYSS难度开放，新服装Jessica（2）
DEEP全Sクリア	突袭模式DEEP难度全关卡以S级评价完成	DARK全Sクリア完成后	名誉（青）
ABYSSクリア	突袭模式ABYSS难度全关卡完成	DEEPクリア完成后	新服装O'Brian
ABYSS全Sクリア	突袭模式ABYSS难度全关卡以S级评价完成	DEEP全Sクリア完成后	名誉（紫）
GHOST SHIP完全クリア	Extra Stage到达幽灵船的真正终点·船首甲板	初期	新服装Morgan
传说の武器	获得1把超稀有武器	初期	新服装Parker（3）
レジエンダリー・レイダー	获得全部3种超稀有武器	传说の武器完成后	新服装Norman
レベル5	玩家的等级到达5	初期	新服装Jill（2）
レベル10	玩家的等级到达10	レベル5完成后	新服装Jessica（1）
レベル20	玩家的等级到达20	レベル10完成后	新服装Parker（2）
レベル30	玩家的等级到达30	レベル20完成后	新服装Chris（2）
レベル40	玩家的等级到达40	レベル30完成后	新服装Jessica（3）
レベル50	玩家的等级到达50	レベル40完成后	新服装Quint（1）
50ミッション	作战模式与突袭模式累积完成50个任务	初期	新服装Keith（2）
100ミッション	作战模式与突袭模式累积完成100个任务	50ミッション完成后	新服装Quint（2）
200ミッション	作战模式与突袭模式累积完成200个任务	100ミッション完成后	100000BP
500ミッション	作战模式与突袭模式累积完成500个任务	200ミッション完成后	商店出售随机武器+1
1000ミッション	作战模式与突袭模式累积完成1000个任务	500ミッション完成后	商店出售随机部件+1
ウーズ击破	累积击倒20只ウーズ（人型怪物，不同变种皆可累积）	随机	10000BP
グロブスタ–击破	累积击倒20只グロブスタ–（肉块型怪物）	随机	10000BP
フェンリル击破	累积击倒20只フェンリル（狼型怪物）	随机	10000BP
ギオッゾ击破	累积击倒15只ギオッゾ（鱼型敌人）	随机	10000BP
シ–クリ–パ–击破	累积击倒5只シ–クリ–パ–（潜水型敌人）	随机	10000BP
感染レイチエル击破	累积击倒1只感染レイチエル（瑞秋变异体）	随机	10000BP
ハンタ–击破	累积击倒20只ハンタ–（普通猎杀者）	随机	20000BP
ファルファレルロ击破	累积击倒5只ファルファレルロ（隐形猎杀者）	随机	25000BP
ベビ–ドラギナッツォ击破	累积击倒5只ベビ–ドラギナッツォ（小型甲壳BOSS）	随机	30000BP
スカルミリオ–ネ击破	累积击倒10只スカルミリオ–ネ（手持剑、盾的怪物）	随机	30000BP
スキャグデッド击破	累积击倒5只スキャグデッド（双头胖子BOSS）	随机	35000BP
ドラギナッツォ击破	累积击倒5只ドラギナッツォ（大型甲壳BOSS）	随机	40000BP
アビス完全体击破	累积击倒1只アビス完全体（最终BOSS）	随机	40000BP
感染ミッション：t–ウイルス	与10个人发生邂逅通信	联机或邂逅通信后低几率出现	随机枪械
感染ミッション：G–ウイルス	与持有感染任务的20个人发生邂逅通信	联机或邂逅通信后低几率出现	随机部件
感染ミッション：tアビス	与持有感染任务的10个人发生邂逅通信	联机或邂逅通信后低几率出现	随机稀有枪械
感染ミッション：t–Veronica	与持有相同任务的8个人发生邂逅通信	联机或邂逅通信后低几率出现	随机部件
感染ミッション：始祖ウイルス	与持有相同任务的4个人发生邂逅通信	联机或邂逅通信后低几率出现	随机极品部件

部件一览

突袭模式下部分强化部件的效果比作战模式有所降低，不过也有一些特有部件只能此模式得到，尤其是“グレネ–ドランチャ–”、“グラトニ–”、“オ–トロ–ダ–”、“フルバ–スト”这4种部件更是堪称极品。下面是全部种类的部件效果，不同级别的部件只在具体的加成数值和支持枪械种类上有所区别，在作战模式的表格中可以一览无余，下面就不浪费篇幅一一列出了。

部件名称	效果
ダメ–ジ	子弹威力上升
ファイアレ–ト	连射速度上升
ロングマガジン	装弹数上升
バインド	阻止敌人行动的能力上升
デイズ	打出敌人硬直的能力上升
エンレイジ	给敌人造成伤害时，敌人以自己为攻击目标的几率上升
クロ–ク	给敌人造成伤害时，敌人以自己为攻击目标的几率下降
ピアッシング	贯通力增加
クリティカル	会心攻击发生率上升
バ–スト	一次射击能连续发射数发子弹
イ–ジ–ヒット	子弹的命中区域增加
コルヌコピア	每隔一定时间所持的弹药回复
エッジランナ–	残余体力越少，攻击威力越大
インファイタ–	攻击距离在4m以内时威力上升
アウトレンジ	攻击距离在4m以外时威力上升
ナロウ	霰弹枪子弹的散射范围变窄
ワイド	霰弹枪子弹的散射范围变宽
チャ–ジショット	可以通过长按射击键蓄力提升威力，蓄力时间越长、威力越大
グレネ–ドランチャ–	按瞄准键后再使用副武器，可以用枪把手雷等沿直线发射出去
グラトニ–	残弹数为0后可以使用其他种类的子弹
オ–トロ–ダ–	自动上弹且没有上弹动作
フルバ–スト	一次射击能把弹夹里的子弹全部发射出去

隐藏刺豚



前面已经介绍过，大部分关卡内会有隐藏的刺豚型敌人“アクレオッゾ”，将其击倒后必定会掉落武器箱或强化部件，而且还涉及到全灭敌人的奖励。最后就给出各关卡内隐藏刺豚的位置和出现条件，方便玩家们寻找击破。

关卡	难度	出现位置/条件
STAGE1	DARK	无
	DEEP/ABYSS	电梯所在区域东南角货箱下
STAGE2	DARK/DEEP/ABYSS	清光东侧区域敌人、获得“古びた键”后出现在东南海岸
STAGE3	DARK/DEEP/ABYSS	瑞秋遇害处上层，需要“船员居住区の键”的上锁房间内
STAGE4	DARK/DEEP/ABYSS	第一次与狼群交战的开阔地域（中央堆积有木箱处），清光敌人、获得“古びた键”后出现
STAGE5	DARK	客室上阶301室（即流程中吉尔醒来后所处房间）的厕所内
	DEEP	客室上阶301室内床铺边
	ABYSS	烟雾弥漫的食堂，清光上下层的全部敌人后出现
STAGE6	DARK/DEEP/ABYSS	无
STAGE7	DARK/DEEP/ABYSS	流程中等待电梯到来的大厅，清光敌人后出现（获得“古びた键”后还会刷出一波猎杀者）
STAGE8	DARK/DEEP	一开始的赌场区域，清光水池中跳出的变异鱼后出现
	ABYSS	一开始的赌场区域，清光所有敌人后出现
STAGE9	DARK/DEEP/ABYSS	无
STAGE10	DARK/DEEP	坠机区域，清光敌人后出现在驾驶仓附近
	ABYSS	坠机区域，清光敌人出现奖牌后，在击倒后续敌人的过程中会在驾驶舱附近出现
STAGE11	DARK/DEEP	散步长廊，清光敌人获得“古びた键”后出现在关闭闸门的东侧
	ABYSS	赌场区域，击倒胖子BOSS出现奖牌后，再清光后续敌人就会出现在水池边
STAGE12	DARK/DEEP/ABYSS	无
STAGE13	DARK/DEEP/ABYSS	关卡一开始就会在船首甲板正前方的房间内出现
STAGE14	DARK	关卡一开始就会出现在南侧、通往电梯的通道内；进入防疫区画前，北侧窗户破裂的房间内
	DEEP	关卡一开始南侧通往电梯的通道内，需先获得“古びた键”（沿水下北侧门一路潜行，在动力室和流程中拿到“冲锋枪AUG”的小房间分别可以找到一把钥匙）；进入防疫区画前，北侧窗户破裂的房间内
	ABYSS	无
STAGE15	DARK	客室下阶200室内
	DEEP	客室下阶烟雾弥漫的食堂西南，流程中需要钥匙卡的房间内
	ABYSS	客室下阶200室内，击倒房内敌人后出现
STAGE16	DARK/DEEP/ABYSS	录像监控室内，需先获得“古びた键”
STAGE17	DARK/DEEP	终点奖牌所在的房间内，与最后一批敌人一起出现
	ABYSS	红外线房间过后的场景，清光敌人、获得“古びた键”后出现
STAGE18	DARK/DEEP/ABYSS	无
STAGE19	DARK/DEEP/ABYSS	无
STAGE20	DARK/DEEP/ABYSS	无

ACECOMBAT 3D

エースコンバット 3D

SLG	皇牌空战3D 纵横火网		
	エースコンバット 3D クロスランブル		
NBGI	2012年1月12日	日版	1人
5800日元	对应3DS扩张滑杆	对应玩家年龄：全年龄	

作为3DS上的首款“《AC》系列”作，不仅加入3D景深效果，在系统的各方面也作出了全新的突破，让游戏的更具动作性。本篇攻略中，笔者会对游戏的系统以及流程进行详细解说，而其中的挑战模式跟以S级评价为基础进行讲解，务求让所有的玩家通过本攻略能够轻松完满游戏，从而不留有任何遗憾。

文 酷洛洛



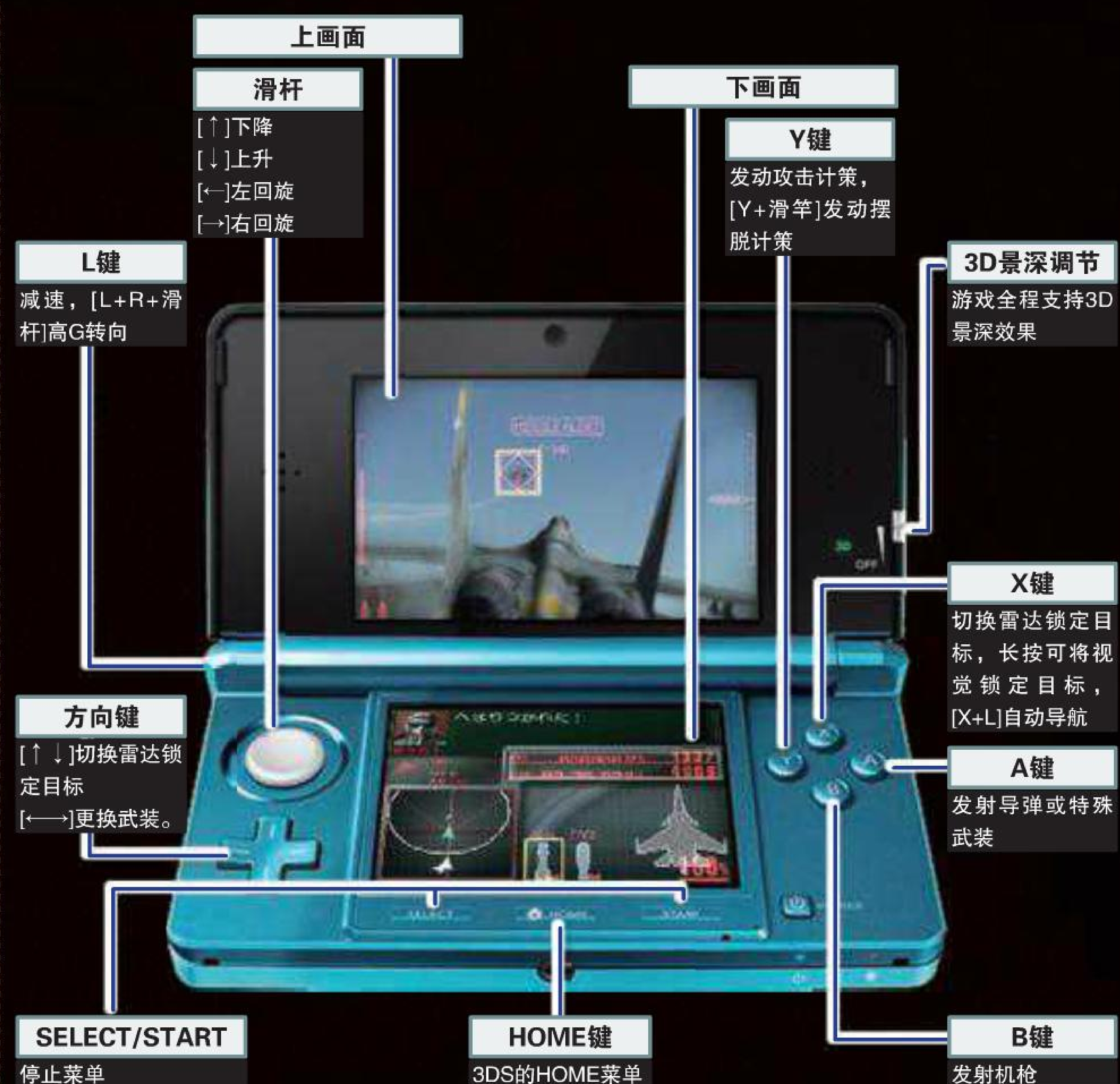
系统详解

有关存档

游戏提供了3个存档位置，并且在每一个任务完成之后进行自动记录，因此不用担心存档问题。

操作介绍

游戏中的操作模式包含默认的通常（ノ-マル/Normal）以及经典（クラシック/Classic）两种，玩家可以在主菜单以及停止菜单中选择“オプション→操作设定”来进行切换,以下我们会以常用的通常操作为例进行讲解。另外本作从各方面来看，通常操作已经可以彻底替代经典操作，反而3DS的滑杆使用经典操作模式会非常别扭，系列老玩家要注意。



有关触摸屏操作

本作部分指令支持触摸操作，遗憾总体实用性较低，可触摸执行的指令包括以下两种：

1.锁定目标：长时间触摸下屏幕不放，上屏幕会出现绿色的圆形标记，一旦标记与敌方目标重合，就会锁定该目标。

2.发射导弹/特殊武装：轻按下屏幕，就会发射当前选择的导弹或特殊武装。

操作技巧说明

行动计策

本作新增名为行动计策（アクションマニューバ）的系统，这里包括攻击计策（アタックマニューバ）以及摆脱计策（エスケ-プマニューバ）两种战术动作，让玩家的攻防变得更为快捷简易。

攻击计策

使用攻击计策，玩家操控的战机可以迅速靠近敌方的背后，从而进行致命打击。实行攻击计策。注意可以进行攻击计策的目标仅限于战斗机，直升机、运输机、地上目标等均无法使用攻击计策。锁定的敌机雷达中会出现白色的区域，这时我机进入该白色区域，画面右下角的行动槽就会开始蓄积。蓄积槽分为两个阶

段，到中间的分隔线为第一级，蓄满为第二级，虽然两级都可以发动攻击计策，但是第一级一般距离只足以发射导弹，而且导弹命中率有限；第二级则有足够的射程靠近发射机枪，由于距离近，导弹命中率更高，且期间敌机不容易出现摆脱计策，继而对玩家进行反击攻击（下面“摆脱计策”中会详细说明）。一般第一级适合追击普通杂兵机，而第二级多用于皇牌飞行队的战斗以及BOSS战。

摆脱计策

当敌方对玩家使用导弹进行攻击时，玩家可以利用摆脱计策进行回避。敌方发射的导弹接近玩家时，屏幕中央偏上方会出现“MISSILE ALERT”的提示；而导弹进一步靠近时画面左或右方会出现黄色三方向的指示标记“摆脱向导（エスケ–プガイド）”，这时玩家只要朝向导的指示方向，用滑杆对应输入←+Y或→+Y，成功后就会发动摆脱计策，并出现躲避导弹的特写。

另外如果发射导弹的敌方是战斗机，而我机在导弹即将命中时发动摆脱计策，成功摆脱后会发动“反击攻击（カウンタ–攻击）”，这是我机的位置就会出现在之前发射导弹的敌机背后。注意反击攻击不只是我方，敌方的战斗机同样会使用。

高G转向

当上升、下降、回旋过程中同时按下L+R，就会出现急上升、急下降、急回旋的动作，游戏中我们成为“高G转向（ハイGタ–ン）”。高G转向期间机身会出现强烈的气流，这时机体的转向效果比起一般的转向要强出许多，战斗中可以起到躲避敌机、导弹、地形障碍等多种效果。注意高G转向期间机体的速度会急剧减少，如果在低速发动高G转向，很容易出现“失速（スト–ル）”的飞行现象，失速指飞机的升力少于机身重量而造成的自由落体，在低空若处理不好可能会出现坠机，因此高G转向期间时随时留意机体的飞行速度。

自动导弹

当同事按下X+L，画面偏上会出现“AUTO PILOT”，这时飞机会自动配平并以固定的速度向前方飞行，在放开X+L之前玩家无法主动控制飞机。但期间通过滑杆玩家可以随意调节视觉，可以用作检查我机周围空域的敌我情况。

机枪

这是所有机体都会配备的初始武器，只要按B不放，机枪就会不断发射。机枪的缺点是单发威力低、没有追尾效果、射程较短（800m），但优点是攻击频率高，靠近敌机使用一般1～3秒可将目标摧毁，而且弹数非常多，因此在对地打击时经常使用，也可以节省一下导弹；而使用第二级攻击计策追击战斗机时，可以配合导弹一同使用，对一些机动性较高的敌机打击面会更广。

特殊武装

特殊武装指拥有特别性能的武器，例如高追尾性能的导弹、可以同时发射攻击多个目标的长程导弹、地上大范围爆炸的投下型爆弹等。方向键的←/→可以切换导弹和特殊武装。不同机体的特殊武装各有不同，而随着完成任务次数增多，机体的特殊武器就会逐渐开放（每台机体最多为4种、最少为1种）。

画面解说



下屏幕信息

1	信息框	显示敌我双方的对话信息。
2	敌方情报	当前锁定的敌方目标情报，包括机体名、相隔距离、分值（PTS）等。
3	PTS	任务当前所得的分值。
4	剩余时间	任务剩余时间到0时会宣告失败。
5	飞行速度	表示单位可以在“オプション→画面设定”中更改。
6	飞行高度	表示单位可以在“オプション→画面设定”中更改。
7	选择武装信息	表示当前选择的导弹或特殊武装，以及其剩余弹数。
8	耐久力	相当于我机的HP百分比，受到攻击会减少，为0时坠毁。

目标标记的种类

当雷达在检测范围内发现敌方目标，画面上的敌方就会被标上目标标记，不同类型的目标其形状各有不同，以方便玩家辨认。另外任务中必须击坠的目标，目标标记中会加入红色的“TGT”标记。

–	战斗机	其余空中目标	地上目标
敌人	□	▽	⬡

–	僚机	僚机以外的我方
我方	□	⊠

武器

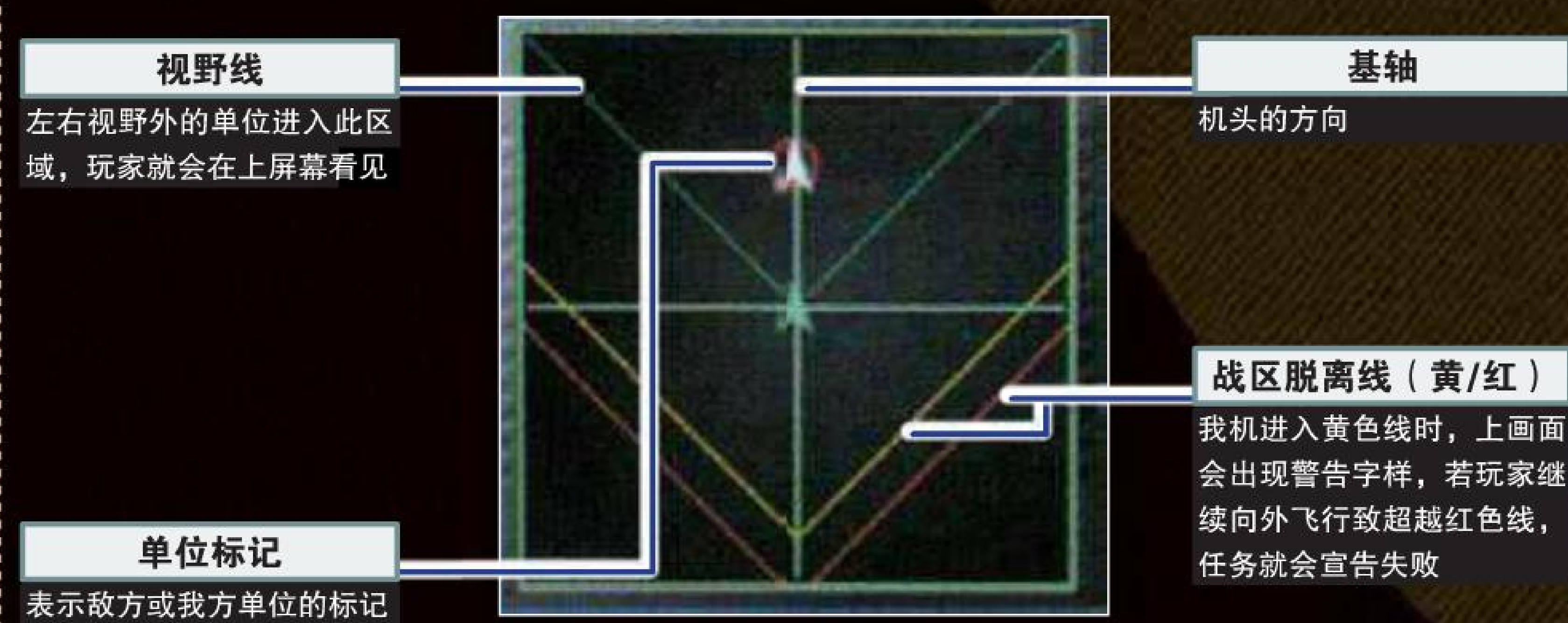
导弹

这是绝大部分机体都标准配备的武器。有效射程约1500m，由于弹数多、带追尾效果、对空对地的特性，是战斗过程中使用率最高的武器。另外大多带追尾效果的特殊武装，其使用方式与导弹基本一致，这里就一并进行说明。

雷达会自动捕捉附近的敌方目标，这时按X就可以切换锁定的目标。当目标进入导弹的射程时，锁定目标与导弹的锁定框就会快速重合，重合完毕后锁定框就会变成红色，这时发射导弹，导弹就会朝目标展开跟踪攻击。注意导弹虽然有追尾效果，但并不代表在有效射程锁定后发射就必然命中（本作加入摆脱计策就更是如此），随着两机的飞行方向夹角增加，导弹的命中率会逐渐下降。导弹发射的正确时机为敌方与玩家迎面相对飞行时、或我机跟随在敌方的尾部，距离越近、飞行方向夹角越少，命中率越高。

索敌雷达解说

下屏幕的雷达可以显示自己、我方、敌方等具体位置情报，而随着敌我距离的变化，雷达的索敌范围也会自动变化。通过方向键的↑/↓，玩家可以切换雷达的显示范围。



单位标记的种类

标记名	图标	标记名	图标
我机		守卫目标	
僚机		敌方（地面单位）	
敌方（飞行单位）		导弹或特殊武装	



有关游戏模式

游戏主要的模式包括故事模式（Story Mode）以及挑战模式(Challenge Mode)两种。其中故事模式为游戏的主要流程模式，每完成一个任务都会开放新的任务。而挑战模式中分为三大任务模式，分别为自由任务（フリ－ミッション）、SV任务（サバイバルミッション）以及EX任务（エクストバルミッション）。自由任务中玩家可以选择自己在故事模式中完成的任务进行重新挑战；SV任务中玩家出击时会存在一定的时间以及机体状态限制，玩家可以通过击坠特殊标记机体的回复状态与时间，从而完成任务目标的任务；最后的EX模式则多为玩家要在指定时间内击坠所有指定目标的任务。SV任务与EX任务在难度上都会比故事模式的任务高一点，玩家要留意。

僚机

在故事模式和自由模式的部分任务中，玩家可以选择与队友一起出击，而队友的机体则称为“僚机”，至于哪个关卡可以使用僚机，玩家可以参考流程攻略的说明。僚机出击前需要支付一定的资金，可以从两名队员中进行选择，男性的ジョン的作战风格会偏向攻击，适合打击、破坏等进攻任务。女性ナガセ以支援为主，在BOSS战或守卫战常常能起到有效的帮助，玩家要根据实际情况，选择合适的僚机出击。

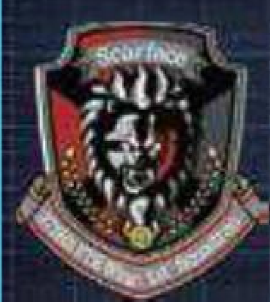
机体的获得

游戏中通过完成一定任务即可开放新机体，以下是游戏中所有机体的获得方式，只要根据攻略部分进行攻关，要获得所有机体也并不是太难的。

机体名	开放条件
F-4E Phantom Ⅱ	玩家阶级达到“伍佐”以上
F/A-18E Super Hornet	完成Mission 10
F-15S/MTD	完成Mission 17，或2周目后完成Hard难度下的Mission 11
F-15SE Silent Eagle	完成3个SV Mission
X-29A	完成Mission 04
F-14D Super Tomcat	完成Mission 05
A-10A Thunderbolt Ⅱ	2周目后完成Hard难度下的Mission 14
YF-23A Black Widow Ⅱ	2周目后完成Hard难度下的Mission 21
F-117A Nighthawk	完成两个EX Mission，或2周目后完成Mission 07（任何难度）
F-22 Raptor	完成Mission 21
F-35 Lightning Ⅱ	2周目后完成Hard难度下的Mission 19
Typhoon	完成Mission 15
Mirage 2000D	完成Mission 02
Rafale M	完成Mission 12
JAS-39 Gripen NG	完成Mission 18
MiG-21-93	玩家阶级达到“曹长”以上
MiG-31 Foxhound	完成3个EX Mission
MiG-1.44	2周目后完成Hard难度下的Mission 16
Su-25	完成Mission 08
Su-37 Terminator	完成Mission 20
Su-47 Berkut	完成5个SV Mission
PAK FA	完成6个SV Mission
F-2A	Mission 09评价A以上
XFA-27	玩家阶级达到“准将”以上
ADF-01 FALKEN	击坠15台NAMED机，或所有模式任务过关（任务难度均可）
A6M5 ZERO	玩家阶级达到“少佐”以上
F6F-5 Hellcat	玩家阶级达到“准尉”以上

有关NAMED机

故事模式或自由任务中，部分非TGT目标同样会带有名字，这些我们成为NAMED机。NAMED机一般都需要一定条件才会出现，而击坠NAMED机往往可以获得一些改造部件，而部分机体的开发也与其有挂钩，流程中已经描述出所有NAMED机的出现方法和具体位置，所以就不必逐一寻找那么费劲了。另外注意击坠NAMED机后，必须完成当前任务才会纳入记录中；而在个别存在多个阶段的任务中，若第一阶段玩家击坠NAMED机，第二、第三阶段玩家被敌机击坠，这样即使玩家从第二阶段或第三阶段重新开始，NAMED机的击坠同样是不被记录的，只能重新挑战。



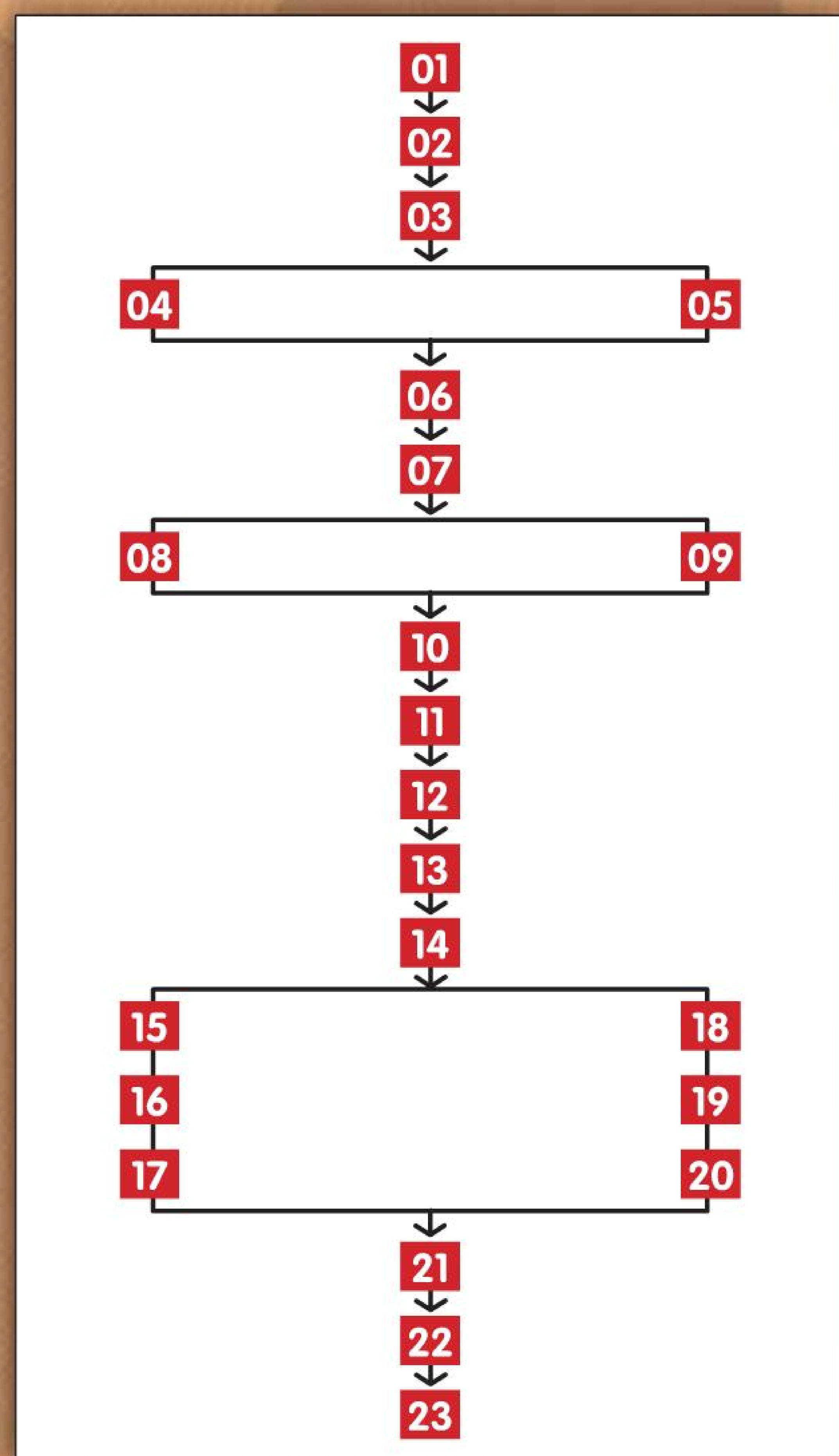
Story Mission全流程制胜攻略



有关分支与NAMED机

在Story模式中存在三处分支，所以要完成所有关卡至少要二周目，而由于部分NAMED机需要二周目才出现，因此个别关卡甚至需要第三周目才能遇到，玩家需要注意一下。以下是游戏Story模式的分支列表。





01 GAMBIT

空域防卫　对空战

僚机出击：不可　地点：Twinkle Is.　天气：Scattered

任务条件

消灭所有目标[TGT]

NAMED机

MIG-1.44“Gold Bird”（二周目）：与最后一波的MIG-21-93一同出现，在消灭所有TGT前将其击坠。

要点

强制使用F-16C出击。首个任务主要让玩家熟悉游戏的基本操作，尤其是本作新增的高G转向，没有太大多的难点。从第3台B-52开始，会有F-4E作为援护机出现。最后再消灭MIG-21-93[TGT]即可完成。

S级条件

时间：2分内完成任务

02 EASY MONKEY

空域奇袭　对空战

僚机出击：不可　地点：Mt.Lambert　天气：Few Clouds

任务条件

1：消灭所有目标[TGT]

2：击坠LANCER队

NAMED机

B2-A“Cosmic”（二周目）：与最后一波TGT的E-767同时出现，定时从雷达上消失。

要点

从本关开始玩家可以使用“行动计策”了。注意TGT的E-767无法使用攻击计策进行攻击，另外其对比一般战机要厚，所以别以为两发导弹就能消灭，然后穿过爆风，很可能直接撞上E-767本体导致自机坠毁。击坠E-767后会进入第二阶段的任务，首个皇牌飞行队“Lancer队”就会作为对手出现在玩家面前。Lancer队由4台F-14D组成，一开始会与玩家迎面飞行，之后就会立即转向展开导弹攻击，这里需要玩家用行动计策来回避导弹，当导弹靠近时画面四周会闪烁红色边框，这时按方向键+Y予以回避，注意在困难模式下，摆脱计策的成功时机会比通常模式要短，成功回避后迅速用高G转向追击敌机，锁定一段时间爱你后用攻击计策逐一解决。

S级条件

时间：4分内完成任务

03 CITY ON FIRE

军港奇袭　对舰战

僚机出击：不可　地点：Anchorhead　天气：Broken

任务条件

消灭所有目标[TGT]。

NAMED机

VEHICLE“Bic Cat”（二周目）：击沉母舰后在桥上出现的车辆。

要点

首场以对地为主的任务，主要目标是摧毁停泊在港口上的母舰以及运输舰，如果玩家已经可以用MPM的话，推荐投入到本关中。场景中有大量非TGT目标，想节省时间，直接消灭所有TGT即可。海港和桥上有不少对空炮火，如果嫌阻碍进攻的话可以优先消灭，至于空中F-4E和AH-64，因应情况无视即可。留意地面高度，飞行太低记得适当拉高，不然很容易出现攻击完却不够推力拉高机体，直接撞向地面。

S级条件

分数：6930P



04 TIN CASTLE

敌地袭击　对地战

僚机出击：可　地点：Amber Mts.　天气：Few Clouds

任务条件

消灭所有目标[TGT]。

NAMED机

Su-37“Ricochet”（二周目）：大城堡以北方向飞行。

要点



首次可以使用僚机作战。选择僚机需要消耗860 cost。一开始的两个TGT在小城堡内，推荐玩家在出战前选择BPM作为特殊武装，低速贴近路过其上空，往下扔一个即可摧毁。主要难点在主城堡上，推荐低速贴地飞行，先用导弹将前方地面的对空武器摧毁，再拉高一点高度，将四个角上的AAGUN以及SAM破坏（尤其是SAM），消灭外头的对空设施后，对主城堡内部发动攻击就少许多压力。逐一消灭后，将最后出现的雷达[TGT]摧毁即可完成任务。

S级条件

时间：1分30秒内完成任务。

05 OPERA HOUSE

破坏任务　对地战

僚机出击：可　地点：Gunther Sd.　天气：Sky Clea

任务条件

消灭所有目标[TGT]。

NAMED机

F-117“D.Cowboy”（二周目）：油田左方上空。

要点

TGT目标均为海面上的油田，注意部分油田有AAGUN防空，靠近时不要太随便即可。中间的油田还有SAM，应优先将其破坏，至于空中的敌方战机就看玩家个人心情了，一般可以不理会。

S级条件

时间：2分内完成任务。

06 HUNTING SEASON

空域防卫　对空战

僚机出击：可　地点：Paytom Channel　天气：Few Clouds

任务条件

1：击坠所有敌机

2：击坠BEAST队

NAMED机

PAK-FA“D.R.2000”：BEAST队出现后击坠两台BEAST小队机，若期间击坠第3台或队长机，则从战场上离开。

要点

海峡上空的战斗机队迎击任务。以两部分组成，第一批敌机虽多，但只要善用行动计策基本没有什么难度。第二部分则和皇牌飞行队“BEAST”小队展开战斗。BEAST小队的作战风格以包围战为主，其小队机会包围着玩家缠斗，若雷达上出现红色区域，代表他们开始使用进攻战术，这时应该先离开其范围，然后找落单的小队机将其击坠。注意这里开始，敌方也会用摆脱计策迅速反咬尾玩家，这时玩家要立即作出反应，对导弹进行摆脱计策。特殊武装方面也要以对空为主，在咬尾时可以同时使用主武装和特殊武装进行追踪攻击，以增强命中率，将BEAST飞行队全部击坠后完成任务。另外本关的NAMED机出现条件比较特别，要留意一下。



S级条件

时间：4分内完成任务。

07 MIDNIGHT ASSASSIN

空域制压　对空战

僚机出击：可　地点：Meriton　天气：Sky Clear

任务条件

击坠敌方电子支援机

NAMED机

F-4E“Razorback”：与地图左方的E-767同时出现。

要点

注意这里由于受到电子支援机（即里面的E-767）的干扰，地图的雷达会定时失效，同时期间也会影响到导弹的追踪效果，有时要多利用机枪进行近距离攻击。消灭左右两E-767[TGT]即可，期间要留意掩护E-767的战机，数量不少。把两台E-767消灭完后，其余的敌机就会往外撤退，这时从战区外会前来新的敌机F-14D“Z.O.E”。该机的机动性非常高，而且血量十分厚，不过攻击意识并不强，多为迎面使用机枪扫射玩家，这时主要靠攻击计策来绕到其后面展开攻击，命中多发导弹该机就会撤退，同时任务亦宣告完成。



S级条件

时间：3分20秒内完成任务。

08 RISNG HIGH

高高度任务　对空战

僚机出击：不可　地点：Amber Mts.　天气：Overcast

任务条件

消灭所有目标[TGT]。

NAMED机

MIG-31“Dao”：位于TGT的敌机群的中间位置

要点

本话玩家需要在极高的飞行高度上展开迎击作战，在TGT目标离开空域时全部击坠。玩家要随时留意飞行高度极限，过高就会出现失速（飞行高度极限为9500），但敌机则不受这个限影响。追击时尽可能拉远一点飞行距离，再慢慢攀升靠近并导弹攻击，避免垂直追击导致突然达到飞行高度极限，从而错失良机。另外高空失速时要留意下屏的飞行速度数值，不然有可能会飞行速度过低导致失速混淆。

S级条件

时间：2分内完成任务。

09 ACID RAIN

军港防卫　对空战

僚机出击：可　地点：Anchorhead　天气：Scattered

任务条件

击坠爆击机，守卫港湾都市。

NAMED机

LNDG.SHIP“Leonid”：地图中央港湾口岸的船，消灭一定非TGT战机后出现。

要点

玩家需要消灭所有靠近地图3个蓝色区域的TGT目标，若3个蓝色区域都遭到TGT的攻击则宣告人物失败。留意第三、四波TGT战机各有一台B-2A，其雷达屏蔽功能会很麻烦，不要让它混进防卫区域。



S级条件

分数：5980P。

10 CUCKOO'S NEST

落下伞追击　对空战

僚机出击：不可　地点：Chopinburg　天气：Few Clouds

任务条件

在物质到达地面前全部破坏，击坠运输机。

NAMED机

TYPHOON“Hangman”：消灭所有地面设施后出现

要点

该任务的主要目的是阻止物资降落到地面，在消灭TGT目标的运输机（C-17）以及通过降落伞缓缓降落到地面的物资（CONTAINERS）。注意物资是无法用导弹锁定的，因此玩家必须靠近并用机枪射下来，这些物资降落轨迹一般都成直线，因此只要低速飞行就能逐一破坏，另外运输机无法使用行动计策进攻，不过其飞行速度较为缓慢，因此也没什么关系了，消灭3台运输机与所有降落物资后完成任务。



S级条件

时间：2分内完成任务。



11 GROUPLES

护卫任务　对空战

僚机出击：可　地点：Mt.Lambert　天气：Overcast

任务条件

保护乘坐要人的运输机离开安全区域。

NAMED机

F-14D“Tallman”：与地图中央附近的敌增援同时出现

要点

保护运输机（C-5）的对空战，因此机体选择上要以对空性能较高的战机为主。期间尽量不要离开C-5太远，推荐带上增援，这样即使玩家远离C-5时都有NPC照应。留意第三波的敌机会从其背后突然出现，另外C-5到达中间位置时会同时出现3台TGT敌机（以及一台NAMED机），在安全区域前还会有4台敌机，这两个阶段要适当注意一下。武器方面玩家不妨使用SAAM作为特殊武器（搭载机如MIG-21-93），即使不能及时到达C-5身边，也能用SAAM进行超远距离打击，摧毁距离较远的敌机。消灭所有敌机或运输机到达战斗区域外即可完成任务。

S级条件

分数：5860P以上。

12 SEAGULL

海上制压　对空/对舰战

僚机出击：可　地点：Skully Is.　天气：Few Clouds

任务条件

1：摧毁敌方机动舰队
2：击坠Cocoon队

NAMED机

RAFALE M“Rosepink”：Cocoon队第一次出现时将其击退后出现。

要点

Cocoon队会在玩家消灭前方两台战舰后出现，不过一开始并不需要太理会，蓄满行动条进行攻击计策，消灭其中两台小队机、或直接命中带★的队长机2发导弹后他们就会暂时撤退，这时就可以集中消灭下面的舰队。敌方的舰队火力很猛，如果低速飞行靠近会被SAM追踪，最好的方法是从远处用导弹来回攻击，多目标的战舰只要攻击CRUISER即可将其直接击沉。



消灭舰队后任务更新，Cocoon队会再次出现，期间之前的红色战斗机“Z.O.E”也会再次乱入战场，这时可以先击中Cocoon队队长机两发导弹，这样Cocoon队又会再次暂时撤退，之后玩家可以优先击退Z.O.E。Z.O.E依然以机枪攻击为主，玩家不必太紧张，蓄满行动计策后用导弹攻击，命中4发后就会撤退，然后Cocoon队又一次出现。Cocoon队以队长机为行动中心，应优先消灭队长机，随后的小队机就再无威胁。依赖行动计策时记得要蓄满行动条，不然导弹命中率难以保证，同时缠斗时要将雷达缩小，留意导弹靠近并迅速使用摆脱计策。

S级条件

时间：5分30秒内完成任务。

13 ONE NIGHT STAND

特殊任务　溪谷飞行

僚机出击：不可　地点：Seals Bridge　天气：Sky Clear

任务条件

潜水艇到达格纳库前将其破坏。

NAMED机

CH-47“Comet”：隐藏在地图中间的桥底

要点

这里玩家要在峡谷内飞行，一旦超过高度，就会因被敌方雷达监测到而任务失败。由于地势狭窄，本关比较考验玩家的飞行操作，不过本作引入了上一作的辅助飞行方式后基本没有操作难度可言。一路上有几条分支，不过其实都没有太大差别，赶在TGT到达地图最上方前将其击坠即可。



S级条件

时间：2分内完成任务。

14 GREEN BIRD

空域制压　对空战

僚机出击：不可　地点：Scofield　天气：Sky Clear

任务条件

1.击坠敌方部队，掩护友军撤退
2.消灭所有目标[TGT]。

NAMED机

GRIPEN NG“Jian”：消灭第一波敌人后在地图中央偏右下位置出现。

要点

第一阶段的两波敌人数量虽多，但AI都十分差，因此很好对付。到第二阶段任务更新时“Z.O.E”再次出现，并且更换战机为YF-23A，虽然其机动性变得更强，但击坠Z.O.E只需4发导弹，因此推荐缠斗至蓄满行动条，然后用攻击计策靠近，使用导弹攻击，特殊武器最好同样配上导弹类武装，两种武装依次发射两发导弹，一次就能够全部4发命中，直接结束任务。

S级条件

时间：3分30秒内完成任务。

15 ST.ELMO'S FIRE

舰队护卫　对地战

僚机出击：可　地点：Paytn Channel　天气：Few Clouds

任务条件

掩护友军战舰到达上方警戒线外或消灭所有敌人。

NAMED机

X-29A“Xiao”：消灭完第一批地面目标后从地图左上方出现。

要点

玩家主要攻击目标是海上的设施，以防止战舰遭到攻击，其次才是空中骚扰玩家的战斗机。敌方炮火的反应速度比较快，尽量不要靠近用机枪射击，应用导弹进行一击脱离的战术。另外有关NAMED机的击坠时机，最好是第一批地面目标消灭完毕后立即往左上飞去，速度解决后再返回战舰附近将第二批地面目标消灭。



S级条件

分数：7760P以上。

16 VISITING HOURS

敌地进入　对地战

僚机出击：可　地点：Rocky ls.　天气：Scaattered

任务条件

与友军协力破坏要塞内部。

NAMED机

F-16C“Metal Sphere”：海上部队正在打开闸门期间在上空出现。

要点



玩家要一路将地面的目标清除，掩护海上部队登陆帮助玩家打开基地的闸门，期间空中和地面都会不断出现敌方援军，玩家应优先消灭地面目标，其次才是空中的援军。当地面部队在画面提示文字“隔离开放”时，就可以低速飞入要塞，然后用到达将中央的TGT目标破坏，这样任务就会宣告完成。

S级条件

分数：7630P。

17 TOY BOX

破坏任务　对地战

僚机出击：可　地点：Comana ls.　天气：Few Clouds

任务条件

1.寻找格纳库中隐藏的卫星兵器[TGT]并将其摧毁。

2.击坠BEAST队

NAMED机

F-15S/MTD“Stalker”：第二阶段开始时与BEAST队同时出现。

要点



一开始玩家需要破坏各地仓库内的弹头[TGT]，需要两发导弹才能破坏目标，至于周围的防空火炮或飞机都可以完全无视。最后一个弹头已经安装在火箭上。全部破坏后进入第二阶段。之后玩家要与BEAST进行战斗，BEAST队当队长被导弹击中时，就会出现新的增援，留意这时有2台机（F/A-18E“BEAST”）搭载雷达干扰机器，若将其破坏就可以免除干扰，另外若能优先击坠队长机，小队机们会出现混乱，推荐顺序为先破坏F/A-18E，然后再击坠队长机，最后再收拾剩余的小队机。

S级条件

时间：5分30秒内完成任务。

18 CAVLRY

电击作战　对空/对地战

僚机出击：可　地点：Sandbury D.　天气：Broken

任务条件

掩护地面部队并消灭所有敌方部队。

NAMED机

SU-25“Meteor”：与地图东南方增援同时出现。

要点

对空+对地的综合任务，因此机体选择上要尽可能选择两面兼顾的机体。因为要掩护地面的两个目标，玩家难免要两边奔跑，因此加一个僚机会比较安全。敌方单位要尽量摧毁，不管是否TGT目标，最后一波的SU-25以及A-10，尽可能不要迎面对碰，尤其A-10的火力是很猛的，尽可能从侧面靠近，然后再用行动计策咬尾解决。

S级条件

分数：6820P以上。

19 EL DORADO

敌地奇袭　对地战

僚机出击：可　地点：Faith Park　天气：Sky Clear

任务条件

消灭所有目标[TGT]。

NAMED机

YF23-A“Max&Goose”：任务过程于地图南方偏左下出现。

要点



本任务的TGT目标全部都是地面设施，注意一发导弹就可以摧毁，当到达导弹射程后立即发射并拉高飞行高度，避免飞行高度过低导致撞机。另外应优先破坏地图上的SAM，这些地对空导弹对我机来说是十分危险的，除此外就无其他难点了。

S级条件

时间：2分内完成任务。

20 FINAL COUNTDOWN

敌地侵略　对空战

僚机出击：可　地点：Shider’s Top　天气：Overcast

任务条件

1.消灭所有目标[TGT]。

2.击坠ALBIREO队

NAMED机

F-35“Superfly”：两分钟内消灭第二波舰队（只需消灭TGT），之后于地图中央偏左出现。

要点

首先应集中火力消灭海上的两波舰队（也有利于NAMED机出现），之后再对付在半空的大型轰炸机XB-10，XB-10皮比较厚，需要数轮导弹攻击方能解决，迎面时距离过近记得先躲开，否则直接撞上吃亏只有玩家，消灭所有的XB-10后进入第二阶段任务。

第二阶段玩家要对决皇牌飞行队“ALBIREO”。ALBIREO队的队长机（带★）会定时从雷达上消失，如果无法从视野上捕捉，很难发动攻击计策。玩家此时应多环绕飞行，与其缠斗，视野捕捉到后靠近并蓄满行动计策使用导弹攻击。命中两发导弹后队长机会暂时撤退，这时玩家需要先将其与的小队摧毁。由于敌机使用的是SU-47，与玩家一周目的机体相比要快不少，因此缠斗时需要有点耐性，消灭所有小队机后，其队长机就会再次靠近玩家，这时同之前所述的办法将其击坠后完成任务。

S级条件

分数：18920P。

21 KINGPIN

敌地破坏　对空/对地战

僚机出击：可　地点：St.Ark　天气：Few Clouds

任务条件

消灭所有目标[TGT]。

NAMED机

TANK“Mole”：司令部可攻击时于正南方出现。

要点

消灭地面的两波TGT后，“Z.O.E”会再度出现，而这次又加入了新功能——“雷达干扰”，会不定时适我方造成多个目标的错觉，不过对策方法可以参考Mission 20中针对ALBIREO队长机的对策。再次击退Z.O.E后地面出现新的TGT，之后玩家要前往地图中央的司令部消灭四周的SAM等对空武装，之后就可以破坏司令部，从而完成任务了。注意该任务的NAMED机是台坦克，司令部可以攻击后不要立即破坏，先到地图中央靠下的“大裤衩”建筑前，将NAMED机破坏再完成任务。

S级条件

分数：9610P。



22 LAST RESORT

特殊任务　导弹追击

僚机出击：不可　地点：St.Ark　天气：Sky Clear

任务条件

消灭所有目标[TGT]。

NAMED机

AH-64“Hot Snow”：SLBM发射后在地图左下方出现

要点

对玩家的“硬件”有点要求的关卡，破坏台潜水艇后，游戏就会提示有SLBM导弹向城市发射，这时玩家要在SLBM到达着落点（地图左边陆地偏上）前将其破坏。由于导弹飞行速度较快，玩家的飞机若没有一定速度可能会追不上，推荐使用SU-37等速度较快的机体，可以迅速解决局面。也可以待导弹发射后直接往地图左边飞行，因为导弹是绕路前往的，这样玩家可以在路线上占据先机，顺便破坏其附近的NAMED机。

S级条件

时间：50秒以内完成任务。

23 FIGHTER'S HONOR

敌地奇袭　对空/对地战

僚机出击：可　地点：North Point　天气：Broken

任务条件

1.击坠ADF-01“Z.O.E”。
2.破坏要塞，阻止弹道导弹发射。

NAMED机

Su-47“F.F.F”：要塞正上方高空。

要点

最后一关玩家依然要先解决Z.O.E，本关不但有HUD的不定时的雷达干扰，Z.O.E这次还会从背后发射机枪甚至导弹，不过命中率不高。适用攻击计策时要随时做好被反咬尾的准备，及时作出反应。这里对Z.O.E，有种简单快捷的方法，就是使用X-29A等适用的GPD连射导弹，只要缠斗时使用行动计策靠近，发射GPD的话其一般不会使用摆脱计策反咬尾玩家的（除最后阶段），然后用GPD手动瞄准射击Z.O.E，在僚机的帮助下，一般6发之内即可将其消灭，效率远高于一般的导弹追击。

之后玩家要破坏前方的要塞，虽然空中也有不少敌机，但玩家一般可以无视，优先解决地面的SAM以及TGT目标，消灭地面的TGT后就要从要塞下面的入口驶入，然后破坏内部的ICBM，留意内部地形狭窄，操控时要拿稳一点，避免前功尽废，讲装置破坏后即可通关。

S级条件

时间：3分内完成任务。



由于挑战模式相对于流程模式难度更高，这里笔者会列出所有挑战模式关卡内的获得S级评价的相关要点。相对前几作，由于《皇牌空战3D》加入了行动计策以及高G转向等动作，整体的难度下降了一截。相信已经通关、对游戏操作已经有相当熟悉程度的玩家，在看完这部分攻略之后，要获得全S的完满成绩基本不难。

Sv Mission

Sv Mission01

军港袭击　对舰战

场所：Anchorhead　天气：Broken

任务条件

消灭所有目标[TGT]。

S级条件

消灭所有地方战力（6930P）。

要点

任务流程同Story模式的Mission 03。刚开始机体耐久只有50%、弹数变少，时间限制剩余1分钟。玩家需要破坏部分有特殊标记的机体来补充时间、耐久以及弹药。玩家不仅要消灭TGT，其他敌方战力都不能放过才可以获得S级，因此最后一定要留下一个TGT目标来“垫底”。虽然条件看似苛刻，但敌方AI都不高，加上击坠特殊标记的目标可以回复的时间和耐久都很可观，只要耐心慢慢打即可。

Sv Mission02

护卫任务　对空战

场所：Mt.Lambert　天气：Overcast

任务条件

保护乘坐要人的运输机离开安全区域。

S级条件

6660P。

要点

任务流程同Story模式的Mission 11，但任务刚开始玩家持有的导弹数极其稀少，因此前期基本要靠机枪来清除敌人。要获得S级评价，需要依赖击坠那些附有标记的AH-64来补充导弹数。后期敌方数量较多，这时就不要吝啬自己身上的导弹了，还好敌方整体的AI依然不高，只要玩家使用的机体对空性能和速度有一定保证，要拿S级评价也不是问题。

Mission03

舰队护卫　对地战

场所：Payton Channel　天气：Few Clouds

任务条件

掩护友军战舰到达上方警戒线外或消灭所有敌人。

S级条件

8240P以上。

要点

任务流程同Story模式的Mission 15。这次武器数量依然减少，但相对Sv02稍好一点，但出击耐久只有20%，若被导弹击中，基本注定任务失败。由于本关的地面目标较多，因此特殊武器方面应以对地武装为主。本关不一定要消灭所有敌人，但一定要在舰队到达警戒线先时尽可能消灭多战力，不然分数会上不去，周围的直升机和炮台不少都有弹药或装甲补充，依然是不可错过的，除最右边的AH-64除外（回复装甲）。

Sv Mission04

敌地奇袭　对地战

场所：Faith Park　天气：Sky Clear

任务条件

消灭所有目标[TGT]。

S级条件

8520P以上。

要点

任务流程同Story模式的Mission 19。开始提供的弹药数依然十分坑爹，且出击耐久为30%，前期只能多用机枪来射击，因此可以给机体安装个コクピットパーツ来自动瞄准，这样缠斗时会方便许多，另外选择机体一定要以机动性为主，否则靠近地面用机枪扫射完敌方后爬不回来就杯具了。地面的主要危险是AA-GUN，而不是SAM，因此必要时要用导弹直接破坏AAGUN，避免被这些对空机枪扫中。由于场景中补充时间的敌方战力有许多，时间其实十分充裕，因此地面的目标要尽可能消灭来赚取分数，另外获得S级，一定要将增援的敌方战斗机消灭，不然分数可能不够，另外部分外围带标记的AH-64要尽早击坠，这个任务有BUG，随时间过去，这些AH-64会慢慢飞到进地底……

Sv Mission05

敌地奇袭　对地战

场所：Amber Mts.　　天气：Few Clouds

任务条件

消灭所有目标[TGT]。

S级条件

4130P

要点

任务流程同Story模式的Mission 03，打发就再详述了。这次出击耐久只有10%，而弹药数量进一步减少。要获得S评价，一定要保证消灭场上的所有敌方战力。而关键是最后15秒出现的AH-64，因此要将最后的TGT留下，然后等待15秒时立即将地图偏左下的AH-64击坠，之后迅速返回大城堡破坏TGT目标，因此特殊武器一定要装备可对空的长程导弹留给它，例如ODMM或XMAA。

Sv Mission06

破坏任务　对地战

场所：Gunther Sd.　　天气：Sky Clear

任务条件

消灭所有目标[TGT]。

S级条件

消灭所有敌方战力。

要点

任务流程同Story模式的Mission 05，出击耐久只有30%，不过MSSL导弹数不少，期间补充数目非常可观，因此不用吝啬。和Sv Mission05一样玩家必须消灭所有敌人才能获得S级评价，这里主要难点在于前中断时间紧张，玩家要务必优先获得所有增加时间的标记战力才有办法继续进行任务。这里强烈推荐对空专用的特殊武器，例如XMAA，因为增加时间的战力全部都是飞行目标，这样即使多个目标时也能过滤地面目标，优先击坠以获得时间奖励。时间奖励标记的战力如下，玩家只要认准出现时间并迅速将其击坠，流程就会放心很多。

①：飞往油田时出现的敌方战机。

②：倒数33秒之后或破坏所有OIL TANK，在后山出现的AH-64。

③：倒数46秒后中间的海上油塔下的AH-64。

④：最后一个大型油塔两台AH-64。

Ex Mission

Ex Mission01

落下伞追击　对空战

场所：Chopinburg　　天候：Few Clouds

任务条件

在物质到达地面前全部破坏，击坠运输机。

S级条件

1分30秒以内完成任务。

要点

任务流程同Story模式的Mission 10。玩家应优先击坠投放物质的C-17，再逐一消灭附近的物质。推荐特殊武器为XMAA等远距离可对空武器，以远距离击坠C-17节省时间。机体方面推荐同时具备速度、机动性以及安定性的机体，例如FALKEN，否则拿S会非常吃力。

Ex Mission02

空域奇袭　溪谷飞行

场所：Seals Bridge　　天候：Sky Clear

任务条件

击坠逃走的不明机体。

S级条件

40秒以内完成任务。

要点

40秒击坠Z.O.E看似很难，其实选对机体的话就会很轻松，推荐FALKEN搭载其专用激光武器TLS，在中断的峡谷间对准其机尾照射TLC，十几秒内即可将其击坠。如果没有FALKEN的玩家则可以选择XMAA、XSAA、ODMM、QAAM、SASM等搭载长程对空导弹的机体。

Ex Mission03

特殊任务　对空战

场所：Scofield　　天候：Sky Clear

任务条件

击坠所有敌机（100台）。

S级条件

15分以内完成任务。

要点

讲求玩家耐心与技术的持久战。分别击坠40、70台敌机时任务会更新，这时可以补充所有的弹药，所以玩家应有效使用身上的武装，不要浪费。敌机AI普遍不高，不过击坠70台之后会出现F-15SE、F-22、PAK FA等具有隐形效果的机体出现，这时要留意背后防止偷袭。特殊武器推荐XMAA等多目标对空武器，整队刷新的敌机群时可以一次秒4台，大幅节省时间。不过真正适合本关的其实是A6M5 ZERO零式战斗机，虽然零式既没有导弹、也短腿，但其对空性能和机枪伤害优秀，配合C-06主控组件格斗战简直是BUG一般的存在，笔者三个阶段平均耗时都不足4分钟……

Ex Mission04

敌地奇袭　对空/对地战

场所：North Point　　天候：Broken

任务条件

1.击坠ADF-01 “Z.O.E”。

2.破坏要塞，阻止弹道导弹发射。

3.击坠所有敌机。

S级条件

6分10秒以内完成任务。

要点

任务流程同Story模式的Mission 23。推荐使用FALKEN并搭载TLS，当Z.O.E正面靠近时，可以直接从远处进行照射，擦身而过后Z.O.E就已经冒黑烟了。之后在进行一次蓄满行动条的进攻计策，然后咬尾并用TLS+机枪扫射，不到5秒就会坠毁，全程1分钟内可以解决，另外由于每个阶段都会补充武器数量，因此无需吝啬。

第二阶段照流程模式进行即可，用TLC从远处直接破坏TGT目标，以大幅节省时间，注意破坏要塞内部的ICBM后要用U型转向从内部绕回出来，不然会直接撞毁，这阶段推荐在1分30秒内完成。

第三阶段是本关特有的，要同时对付4台FALKEN “Z.O.E”，注意不要他们搭载TLC被照射到，另外推荐给FALKEN安装C-08的主控部件，可以增强攻击计策的捕捉效率。或者C-06增强机枪的瞄准效果，两者都可以节省与Z.O.E战斗的时间，推荐时间为2分30秒内。总的来说过关不难，但要获得S级却不太容易，必须多练习才行。









SLG

牧场物语 初始的大地			
牧场物语 はじまりの大地			
Marvelous AQL	2012年2月23日	日版	1～4人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

文 半夏

系统详解

《牧场物语 初始的大地》是“《牧场物语》系列”15周年的纪念作品，系统方面有不少创新，作为3DS上首款原创《牧场物语》表现可谓不俗。为了能让第一次接触到“《牧场》系列”的玩家也能轻松上手，本攻略尽量从一个入门级牧场主的角度为大家详细讲解本作内容。

基本操作

按键	作用
滑杆	移动、打开装备菜单后可以切换装备
十字键	调整镜头
A	对话、调查、捡起、使用道具、蓄力、乘/下马、将举起的道具扔出/给居民
B	跳跃
X	打开菜单
Y	将举起的道具或者装备中的装备收起
R	打开/关闭装备菜单
菜单	
选项	说明
カバン	书包，可以在其中选择变更工具，手持、食用、丢弃某些道具
组み立て图	当前获得的图纸，具体说明见后文
ウキウキ町づくり	小镇复兴计划，第一年春25日后才会出现这个选项，具体说明见后文
日记	可以随时在这里记录、读取、返回主标题
もどる	返回

界面介绍

1.主人公的体力和状态，心型符号表示主人公当前体力，使用农具、照顾动物、钓鱼等活动会使其消耗，当全部消耗完时主人公就会晕倒强制一天结束，所以在劳作过程中一定要注意体力变化，及时食用料理补充。笑脸符号表示主人公当前状态，由差到好示意图如右：

状态越差劳作消耗的体力越多，也就是状态最好时可能使用道具20次才减少一个红心，但状态差时使用几次就会消耗一个红心，状态也可以通过食用料理恢复。

2.当前天气。

3.当前装备中的道具。

4.日期和时间，右下角方块显示当前是否是节日。

5.所持金钱。

6.迷你地图，点击可以切换当前局部地图和全小镇地图，地图上人物图标表示居民所在位置。



小镇地图

森林区域

可以涂蜂蜜的捕虫树

可以使用锤子敲打的大树

山顶区域

女神居住的泉

活动会场

川区域

音乐树桩

小镇扩张后

小镇旧地图

注释符号说明	
（鱼形图标）	可以钓鱼、放置捕鱼装置的地点
（树桩图标）	可以采集道具的树桩
（红色虚线箭头）	可以通过弹跳蘑菇或者树桩往所示方向移动，会随着游戏的进行逐一开启
（蓝色箭头）	地图相连关系

牧场&家

牧场（开始时）

1.主人公的家，从正面可以进入屋内，从侧面可以进入工房界面。

2.水槽，在这里可以为水壶蓄水，后期可以在牧场后方再建一个，省去来回往返时间。

3.农田，最初的农田土质不是很好，随着不断出荷作物后期可以购买更高级农田的图纸。

4.动物小屋，饲养的牛、羊、马等动物都会在这里，1个小屋最多可以饲养10只，同一地图只能有一个动物小屋。

5.邮箱，收到信件时上面会有感叹号表示，信件包括商店新增物品通知、称号获得通知、农场评价、出荷建议等等，另外每周都会收到报纸可以从上面看到未来一周的天气状况，可以靠S/L刷取需要的天气。

6.钓鱼点，有钓竿的时候可以从这里钓鱼。



主人公的家（改造后）

1.床，每天点击之后会进入睡眠，直接到第二天。
2.衣橱，后期小镇开设服装店后购买的服装都会储存在这里，可以点击进行换装。
3.厨房，在这里可以制作料理。
4.冰箱，可以储存食材，最初只能储存100种，后期可以进行改造扩大。
5.日历，所有居民的生日、每个季节的节日都记录在上面。
6.书架，可以在这里查看资产表、操作解说、收获、出荷等数据记录。
7.整理箱，可以储存花、虫之类的道具，后期可以进行改造扩大。
8.床头柜，钓鱼、挖矿获得的“欠片”都被收集在这里，可以来确认，集齐同一颜色的欠片会有出人意料的奖励哦，组装了闹钟后也会摆放在上面。
10.厕所，房屋改造之后才会出现的设施，使用之后能恢复1/4心体力。
11.浴室，房屋改造之后才会出现的设施，使用之后能恢复1/2心体力。
12.展示柜，获得动物祭、作物祭等活动总冠军后会有奖杯陈列在这里。



作物的培育

在牧场中可以种植蔬菜、鲜花、水果等各种作物，首先使用锄头将田地翻整成一小块一小块的农田后就可以使用种子进行播种了，每袋种子可以播种4小块土地，要注意对准避免浪费。播种后每天可以浇水两次（后期梯田可自动浇水一次）雨雪天气算浇水1次，第一次能够防止作物干旱，第二次可以加快作物生长，也就是第一次是必须的，另外果树、牧草、茶树类作物无需浇水。初期作物的种子可以在小镇杂货店购买，品质为半颗星，使用肥料后能升级到1星，后期建设メ-カ-小屋并制造种メ-カ-后可以使用星级高的作物制造种子，在高等级田地播种后就能得到高品质作物，具体品质变化将会在后文说明。每个季节都有对应的作物和花朵，除了四



季都可生长的作物外，季节变换时不符合当前季节的作物就会枯萎（后期温室内作物不受影响），一定要计算作物生长时间进行播种哦。一开始作物的种类比较少，随着故事的进行杂货店内贩卖的种子会增多，按照邮箱中收到的出荷建议出荷货物到一定数量的话，杂货店也会增加新的种子。部分作物的种子不会出售，需要在旅行地获得作物并使用种メ-カ-制作种子才能播种，具体见下表：

春作物一览

名称	种子获得方法
かぶ	—
じゃがいも	—
きゃべつ	第二年开始贩卖
きゅうり	第二年开始贩卖
いちご	在樱の国旅行获得
ピンクロ-ズ	出荷マ-ガレット和レッドロ-ズ后会贩卖
マ-ガレット	—
チュ-リップ	第二年开始贩卖

夏作物一览

名称	种子获得方法
たまねぎ	—
かぼちゃ	第二年开始贩卖
トマト	–
とうもろこし	第二年开始贩卖
パイナップル	在南の岛旅行拾取制作种子
すいか	夏蔬菜全部出荷之后开始贩卖
ひまわり	—
レッドロ-ズ	—
あじさい	第二年开始贩卖

秋作物一览

名称	种子获得方法
ほうれんそう	—
にんじん	—
なす	第二年开始贩卖
さつまいも	第二年开始贩卖
ピ-マン	秋蔬菜全部出荷之后开始贩卖
なでしこ	—
ホワイトロ-ズ	第二年开始贩卖
ガ-ベラ	第二年开始贩卖

冬作物一览

名称	种子获得方法
だいこん	—
はくさい	—
ブロッコリ-	—
スノ-ドロップ	—
りんどう	出荷なでしこ和スノ-ドロップ后种子开始贩卖
ブル-ロ-ズ	第三年开始贩卖

全年作物一览

名称	说明
サボテン	在南の岛旅行拾取制作种子
お米	水田作物，第二年开始贩卖，初期浇水2次会枯萎，只能浇水1次，成长之后可以浇水2次
小麦	—
大豆	—
れんこん	水田作物
わさび	水田作物，在樱の国旅行获得
さくらんぼ	不需浇水，春天结果
もも	不需浇水，夏天结果，钓鱼超过50次后开始贩卖
バナナ	不需浇水，夏天结果，南の岛旅行时和乌龟关系变好后可以采集到作物制作种子
マンゴ-	不需浇水，夏天结果，南の岛旅行时和乌龟关系变好后可以采集到作物制作种子
りんご	不需浇水，秋天结果，收货作物超过100次后开始贩卖
ぶどう	不需浇水，秋天结果，出荷小麦16次以上开始贩卖
カカオ	不需浇水，秋天结果，在南の岛旅行时采集制作种子
キウイ	不需浇水，秋天结果，出荷さくらんぼ16次以上开始贩卖
オレンジ	不需浇水，冬天结果，第一次旅行后开始贩卖
茶叶	不需浇水，冬天之外的季节可以采茶，累计收获蔬菜100次以上开始贩卖
亚麻	—
棉花	—
ミント	—
カモミ-ル	—
ラベンダ-	—
ロ-ズマリ-	—
セ-ジ	—
アロエ	—
バジル	—
ロ-リエ	—
ベルガモット	
タイム	在雪の国旅行时采集制作种子
牧草	不需浇水
しいたけ	不需浇水，きのこ栽培の木可种植
しめじ	不需浇水，きのこ栽培の木可种植
エリンギ	不需浇水，きのこ栽培の木可种植
ホウキタケ	不需浇水，きのこ栽培の木可种植
マッシュル-ム	不需浇水，きのこ栽培の木可种植
どくきのこ	不需浇水，きのこ栽培の木可种植



动物&宠物



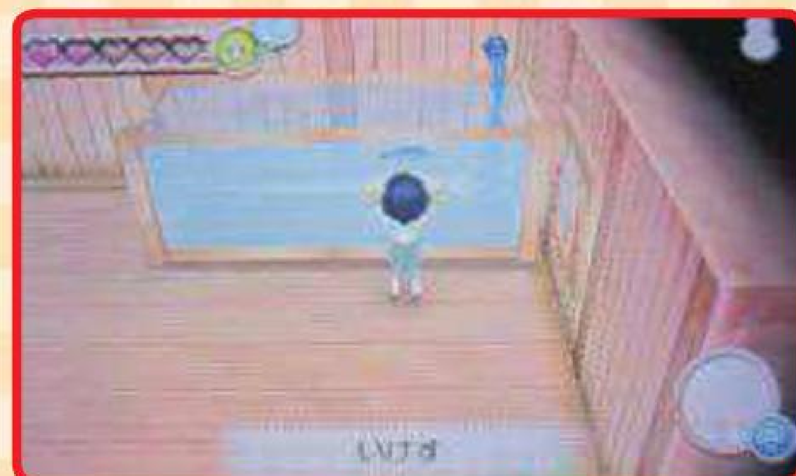
饲养动物是“《牧场物语》系列”另一大主题，本作也不例外。可以饲养的动物共有6种，包括牛、羊、鸡、羊驼、美洲驼、牦牛。最初只可以饲养牛，随着时间的推移和其他动物小屋的建成，可以饲养的种类会增加。购买之后直接获得成年动物，并且会收到村长召开相关动物祭的通知。牛和鸡每天都可以采集一次副产品，其他动物需要隔一段时间才可以采集。饲养动物的方法相信老玩家都不会感到陌生，每天需要进行以下几件事：1.和它们对话或抱起；2.使用刷子帮它们洗澡（鸡除外）；3.喂它们吃饼干；4.在饲料槽投放饲料；5.使用叉子清理地上垃圾；6.收获副产品（挤奶、剪毛、捡鸡蛋）。每天都这样做的话就能提升动物好感度，减少其压力（ストレス）。好感度高的动物产出副产品的品质会提高，参加相关的动物祭也比较容易取得胜利。在动物小屋左侧书桌上可以查看动物状态。动物压力过大的时候可以选择将其推到牧场进行放牧，或者去ニ-ル商店选择到“アニマルランド”进行放牧，前者推荐有手铃（ハンドベル）时再进行，后者是动物祭高级比赛时冠军评判的依据之一。在“アニマルランド”进行放牧超过50小时（游戏内时间）动物会产出“极上”系列的作物。除了鸡以外的牲畜想要怀孕，需要到ニ-ル商店选择“动物の种つけ”使动物受孕，怀孕的动物不能收获副产品也不需要照料，一段时间过后会生产，生产的动物会集成妈妈好感度的1/2。鸡的话只需要把鸡蛋放到鸡小屋右侧的孵化箱，隔一段时间就能孵化好，孵化好的小鸡获得的好感度和鸡蛋品质一致。动物的性格也会对好感度的增长产生一定影响，好感度容易增长顺序是かっぱつ>おとなしい>おくびょう，动物都有一定的寿命。每天用心照顾可以使其寿命延长，性格也会对寿命长短产生影响，寿命由长到短顺序为かっぱつ>おと

なしい＞おくびょう。

本作中可以饲养的宠物共有猫、狗、马三种，在ロッド登场且宠物小屋建好后可以购买。猫和狗是放牧时的好帮手，好感度越高放牧时就会越积极，每天可以和它们在活动会场地图进行抛接游戏（需购买相关道具）提升好感度。另外使用リード能够带它们散步，长久不进行散步使它们压力增加的话它们就会变胖，放牧时的动物数量就会减少。马饲养在动物小屋，骑马的速度比跑步快，可以帮助主人公移动。每天喂养饲料以及乘骑可以增加它们的好感度，好感度越高移动速度越快。

养殖

游戏中可以养殖蘑菇、蜜蜂、鱼，都需要先获得相关设施建造图纸并建造后才可以养殖。养殖蜜蜂需要从野外抓取ミツバチ将其放入养蜂箱内，隔一段时间后可以收获蜂蜜，使用粉碎メーカー制造的香水能够提高蜂蜜质量，雨天、冬天不能进行生产。蘑菇的种子需要从杂货店进行购买，可以靠施肥提升品质，不需要浇水。鱼在饲养小屋建好后可以饲养，将想要培养的鱼放到小屋内鱼缸里就可以了，使用鱼のエサ能够提升鱼的品质。



农具

农具的种类和系列相同包括斧头、锤子、水壶、锄头等等，最初只有最普通的农具，送礼给イロハ，友好度提高后她会回赠农具升级图纸。玩家在工房可以制作高等级农具，其中镰刀、锄头、水壶蓄力后农田耕作范围更广，斧头可以砍伐针叶树木、制作更高级木材，锤子可以在矿山中采集更多的采集点、制作更高级石材。

后山

和前作《双子村》一样，本作的后山也有不少丰富的资源等玩家采集，具体地图可以参考前文。游戏的开始有些区域还没有开放，随着小镇复兴计划的进行，可以去的区域会越来越多。后山地上散落的资源都可以随意拾取，是初期开荒最好的方法。开有粉红色小花的树桩里会有许多随机资源，偶尔还有稀有资源，建议不要错过。后山的弹跳蘑菇可以帮助玩家移动到高的地方，树洞只能从上层树洞跳入，下层树洞跳出，因此游戏刚开始时有些树洞不能跳进去不要感到奇怪。随着事件的发生，后山的大树会开启，用锤子敲打能够掉落随机资源，1天只能敲打1次。女神居住在后山山顶的泉水里，春27日登场后可以向泉水中扔礼物给她。春17日后小精灵在晴天的时候会出现在音乐树桩附近。



捕虫和捕鱼

后山地图上有鱼形图标的是可以捕鱼的地点，捕鱼的方式有两种，第一种是使用鱼の仕かけ放置在河边有大石头的地方（鱼の仕かけポイント），就可以自动捕鱼。鱼の仕かけ在春20日会从村长那里得到5个，但是很容易损坏，开启工房系统后可以在工房里制作。另外一种钓鱼方法是在夏2日进入川区域得到鱼竿后，使用鱼竿进行。

本作中捕虫系统十分简单，只要看到地图上的昆虫靠近之后按A就可以捕捉，昆虫不会逃走，切换地图之后还会刷新，可以捕捉很多一起出荷，对早期开荒非常有帮助。不同季节、时间、天气可以捕捉的昆虫会有所变化，一些稀有昆虫可以通过之后开启的捕虫树捕捉，只要涂上蜂蜜第二天就会有昆虫粘在上面，具体位置见前文地图。

捕虫和捕鱼累积到一定次数会获得相应称号，获得捕鱼称号后能够提高捕捉到的鱼的品质。

矿山

游戏中找到相关乐谱可以开启矿山，矿山中共有三个采集点，每个可以采集2～5次，其中绿色的采集点只能使用钢のハンマ−以上ハンマ−采集，红色采集点只能使用职人のハンマ−采集，所有采集点可采集的道具都是随机的，可以靠S/L刷取，每个采集点均有可能采集到菜单和设计图，下面表格中是三个采集点分别可以采集到的道具以及出售价格。

物品名称	青	绿	赤	出售金额
小石	○	○	×	5
石	○	○	×	50
黑い石	○	○	○	200
レンガ石	○	○	×	50
キラキラ光る石	×	○	○	1
ガラス石	○	○	×	200
クズ矿石	○	○	○	10
铁	○	○	○	300
铜	○	○	○	500
银	○	○	○	4,500
金	○	○	○	5,000
プラチナ	×	○	○	5,500
ミスリル	○	○	○	3,200
オリハルコン	○	○	○	3,200
アダマンタイト	○	○	○	3,200
めのう	○	○	×	3,700
ひすい	○	×	×	4,000
ほたる石	○	×	×	3,700
サンドローズ	×	○	×	3,700
水晶	×	○	×	3,700
ペリドット	×	○	×	3,700
ム−ンスト−ン	○	○	○	4,500
ルビ−	○	○	×	3,700
エメラルド	○	○	×	3,700
アメジスト	○	○	×	3,700
トパ−ズ	○	×	○	3,700
ダイヤモンド	×	○	○	10,000
ピンクダイヤモンド	×	○	○	15,000
贤者の石	×	○	○	1
コイン	○	○	×	100
くすんだコイン	×	○	○	150
光るコイン	×	○	○	500
砂漠のかけら	×	○	○	−
漆黑色の欠片	○	○	○	−
绀色の欠片	×	○	×	−
レシピ	○	○	○	−
设计图	○	○	○	−

矿山可获得的菜单一览
アイスクレ−プ
アロエジュ−ス
アロエヨ−グルト
イタリアンサラダ
いちごシェイク
うな重
ウハ−
梅酢サラダ
海鲜オムライス
かぶのバタ−炒め
かぼちゃサラダ
カポナ−タ
辛口カレ−
ガンボス−プ
クリ−ムコロッケ
クリ−ムパスタ
グラタン
ケイジの三平汁
高级カニス−プ
コ−ンパスタ
コ−ンポタ−ジュ
さつまいもサラダ
シチュ−
シュ−クリ−ム
ジュノベ−ゼパスタ
すいかシャ−ベット
ストロベリ−ティ−
だいこんサラダ
大豆サラダ
タイ茶づけ
チェリ−シェイク
チェリ−テイ−
チョコジュ−ス
豆乳クッキ−
なすの煮物
バタ−アイス
バタ−ティ−
バタ−ライス
ハッシュパピ−
春色ミルクティ−
ピラフ
フォカッチャ
ブイヤベ−ス
ブドウシェイク
フリッタ−サラダ
ブル−ベリ−アイス
ブル−ベリ−パイ
ブロッコリ−炒め
ベジタブルパン
ほうれんそうソテ−
ボルシチ
マカロニ＆チ−ズ
マドレ−ヌ
マンゴ−ケ−キ
ミルフィ−ユ
モンブラン
ラクレット
ロ−ルケ−キ
ロ−ルキャベツ
ヨ−グルトパン

矿山可获得的设计图一览
ブリキの三轮车
消火器
トロッコ
赤色の星（壁纸）
绿色のクロ−バ−（壁纸）
赤色のクロ−バ−（壁纸）
黄色のデザイン柄（床）
绿色のダイヤ（床）
灰色のダイヤ（床）

料理

调查主角家厨房位置就会进入料理界面，这一次的料理回归菜单操作，取消了厨具的设计，不能再自己尝试搭配，必须有相关料理的配方（レシピ）后才能选择食材制作。配方可以通过以下六种方法获得：1.通过购买书籍《基础の料理》获得；2.在商店购买；3.钓鱼时获得；4.在矿山挖矿获得；5.比赛取得冠军奖励获得；6.取得全部种类《基础の料理》后赠送礼物给カモンベ−ル，好感度高时他会将配方作为回礼赠送。使用食材的品质和称号会影响料理的最终品质，品质越高出荷获得的金钱越多，吃掉后回复的体力越多。料理称号由制作料理次数决定，注意一次制作多个料理也只计一次，获得称号后制作料理品质增加对后期参加料理祭十分有帮助，具体次数可以在书架查看。

条件	称号
制作料理10次	かけだしの料理人
制作料理50次	ふつうの料理人
制作料理100次	なかなかの料理人
制作料理200次	マニアな料理人
制作料理400次	达人级な料理人
制作料理800次	カリスマな料理人
制作料理1300次	料理亲善大使

工房系统

本作最重要的系统，游戏中制作道具、升级农具、建设房屋等等都需要应用到工房，工房在春25日レベッカ登场后开放，之后只要获得图纸就可以在这里建造，图纸可以通过购买、钓鱼、挖矿、和村民友好度提高后的回礼、获得比赛冠军等手段得到。在工房菜单选择エディト后可以进入编辑模式，在进入编辑模式之后时间不会流动，可以安心进行设计、摆放。操作方法如下：

按键	说明
A	举起
B	跳跃
X	切换至库存界面
Y	返回到工房/收起举起的东西
L/R	举起物品后可以转动

编辑模式中，小镇地面会变成一个个的参考格子，举起的物品会在地面上显示需要占用多少格子，格子是蓝色的表示该物品可以被放在当前位置，放置后可以推动，简单进行位置微调；格子是红色则表示该物品不能放置在当前位置，原因有可能是地面有其他物品（“あぜ道”比较不显眼要注意看）、其他植物；该物品只能放置到小镇/牧场；或者是当前位置的EP已经饱和。地图EP在上屏幕右上角，当前物品可以摆放位置以及所占EP在下屏幕库存界面显示。建设的房屋或者各种设施都需要在编辑模式下摆放在地图上之后才能进行使用。在编辑模式下不可以使用工具，因此要先提前将地图上植物砍伐之后再进行布置。种植有作物的土地收起后作物会消失，一定要注意。小镇内摆放的东西越多，设计越合理，就会获得越高的评价。另外根据摆放东西的不同，NPC会有不同的反应，对话会发生改变，十分有趣，推荐懂日语的玩家注意观察。

椅子广场类图纸一览

图纸名称	入手方法
木のベンチ	在レベッカ设计购入
石のベンチ	在レベッカ设计购入
赤に輝くベンチ	在レベッカ设计购入
绿に輝くベンチ	在レベッカ设计购入
青に輝くベンチ	在レベッカ设计购入
黄に輝くベンチ	在レベッカ设计购入
桃に輝くベンチ	在レベッカ设计购入
紫に輝くベンチ	在レベッカ设计购入
白に輝くベンチ	在レベッカ设计购入
黑に輝くベンチ	在レベッカ设计购入
金に輝くベンチ	在レベッカ设计购入
银に輝くベンチ	在レベッカ设计购入
タル	在レベッカ设计购入
木箱	在レベッカ设计购入
かかし	在レベッカ设计购入
风见鸡	在レベッカ设计购入
ミルク缶	在レベッカ设计购入
牧草ロール	在レベッカ设计购入
积み上げられたレンガ	钓鱼
荷马车	节日活动奖品
ボロボロの荷车	在レベッカ设计购入
ワゴン	オリビア送的礼物
出荷箱	在レベッカ设计购入
あぜ道	レベッカ处获得
石だたみの道	在レベッカ设计购入
レンガの道	在レベッカ设计购入
敷石	在サクラの国和サクラ说话3次以上
大きな敷石	敷石制作10个之后在サンドラ屋台购入
街灯	在レベッカ设计购入
おしゃれな街灯	在レベッカ设计购入
かがり火	遗迹的居民处得到
石灯笼	在サクラの国和サクラ说话3次以上
行灯	石灯笼10个之后在サンドラ屋台购入
木の柱	在レベッカ设计购入
石の柱	在レベッカ设计购入
レンガの柱	在レベッカ设计购入
トーテムポール	调查古代遗迹的トーテムポール
大きなトーテムポール	制作10个トーテムポール后从遗迹的エンドリッジ处得到
洋风テーブル	在レベッカ设计购入
ガーデンチェア	在レベッカ设计购入
ひもうせんの茶席	访问サクラの国3次之后调查茶席
ビーチチェア	访问南の国3次之后和ジャンライン对话
茶屋伞	访问サクラの国3次之后调查茶席
ビーチパラソル	访问南の国3次之后和ジャンライン对话
立て札	制作了5个道しるべ在レベッカ设计购入
道しるべ	在レベッカ设计购入
黑板看板	制作了立て札10个后在レベッカ设计购入
忠犬の石像	在レベッカ设计购入
矛を持った天女像	在南国进行钓鱼
盾を持った天女像	在南国南国进行钓鱼
トリの喷水	作物祭奖品
四角い喷水	在レベッカ设计购入
ゴージャスな喷水	在レベッカ设计购入
けた桥	节日活动奖品
井户	在レベッカ设计购入
トロッコ	矿山
物见やぐら	在レベッカ设计购入
小さな木の广场	在レベッカ设计购入
木の广场	制作5个小さな木の广场后在レベッカ设计购入
小さな石の广场	在レベッカ设计购入
石の广场	制作5个小さな石の广场后在レベッカ设计购入
小さなレンガの广场	在レベッカ设计购入
レンガの广场	制作5个小さなレンガの广场后在レベッカ设计购入
消火器	矿山
门松	在サクラの国钓鱼
ししおどし	访问サクラの国3次以上和サクラ对话
オベリスク	砂漠色の欠片完成奖励
改良型三轮バギー	绀色の欠片
シシマイ	乐谱得到
パンダの乘り物	在レベッカ设计购入
小さな洋风セット	在レベッカ设计购入
洋风セット	在レベッカ设计购入
大きな洋风セット	在レベッカ设计购入
小さな和风セット	在レベッカ设计购入
和风セット	在レベッカ设计购入
大きな和风セット	在レベッカ设计购入
小さな民族风セット	在レベッカ设计购入
民族风セット	在レベッカ设计购入
大きな民族风セット	在レベッカ设计购入
小さな豪华セット	在レベッカ设计购入
豪华セット	在レベッカ设计购入
大きな豪华セット	在レベッカ设计购入
小さな公园セット	在レベッカ设计购入
公园セット	在レベッカ设计购入
大きな公园セット	在レベッカ设计购入
小さな并木道セット	在レベッカ设计购入
并木道セット	在レベッカ设计购入
大きな并木道セット	在レベッカ设计购入
小さな庭园セット	在レベッカ设计购入
庭园セット	在レベッカ设计购入
大きな庭园セット	在レベッカ设计购入

花、摆设图纸一览

图纸名称	入手方法
ピンクローズポット	エマ送的礼物
マーガレットポット	在レベッカ设计购入
チューリップポット	在レベッカ设计购入
ひまわりポット	セルカ送的礼物
レッドローズポット	セルカ送的礼物
あじさいポット	セルカ送的礼物
なでしこポット	在レベッカ设计购入
ホワイトローズポット	在レベッカ设计购入
ガーベラポット	在レベッカ设计购入
スノードロップポット	オリビア送的礼物
りんどうポット	オリビア送的礼物
ブルーローズポット	オリビア送的礼物
サボテンポット	在南国和ジャンライン对话得到
ピンクローズ钵植え	エマ送的礼物
チューリップ钵植え	在レベッカ设计购入
ひまわりの钵植え	セルカ送的礼物
レッドローズ钵植え	セルカ送的礼物
あじさい钵植え	セルカ送的礼物
ホワイトローズ钵植え	在レベッカ设计购入
マーガレット钵植え	在レベッカ设计购入
スノードロップ钵植え	オリビア送的礼物
りんどう钵植え	オリビア送的礼物
ブルーローズ钵植え	オリビア送的礼物
竹の钵植え盆栽	在サンドラ屋台交换
吊り钵	制作ラティス10个后在レベッカ设计购入
赤色の花かご	捕鱼或钓鱼
绿色の花かご	捕鱼或钓鱼
黄色の花かご	钓鱼
桃色の花かご	捕鱼或钓鱼
白色の花かご	捕鱼
紫色の花かご	捕鱼
丸い植込み	在レベッカ设计购入
コニファー	在レベッカ设计购入
生垣	制作コニファー20个后在レベッカ设计购入
1つ玉トピアリー	在レベッカ设计购入
2つ玉トピアリー	制作1つ玉トピアリー10个后在レベッカ设计购入
ライオンのトピアリー	在レベッカ设计购入
マンモスのトピアリー	在レベッカ设计购入
竹やぶ	节日活动奖品
ラティス	在レベッカ设计购入
ウシの置物	节日活动奖品
ヒツジの置物	节日活动奖品
ニワトリの置物	节日活动奖品
ウマの置物	节日活动奖品
だるまの组み立て图	青竹色の欠片
ブリキの三轮车	在レベッカ设计购入
ブリキのジョウロ	钓鱼
ブリキの长ぐつ	捕鱼
赤い花のアーチ	在レベッカ设计购入
青い花のアーチ	在レベッカ设计购入
パーゴラ	节日活动奖品
ファンパーゴラ	制作パーゴラ5个后在レベッカ设计购入

栅栏类图纸一览

图纸名称	入手方法
木の栅	从レベッカ处获得入手
木の栅（角）	从レベッカ处获得入手
木の栅（入口）	从レベッカ处获得入手
石の栅	在レベッカ设计购入
石の栅（角）	在レベッカ设计购入
石の栅（入り口）	在レベッカ设计购入
竹の栅	在サクラの国和サクラ对话
竹の栅（角）	在サクラの国和サクラ对话
竹の栅（入り口）	在サクラの国和サクラ对话
黑に輝く栅	在サンドラ屋台交换
金に輝く栅	作物祭奖品
金に輝く栅（角）	作物祭奖品
金に輝く栅（入口）	作物祭奖品
银に輝く栅	节日活动奖品
银に輝く栅（角）	节日活动奖品
银に輝く栅（入口）	节日活动奖品
ウシ柄の栅	节日活动奖品
ウシ柄の栅（角）	节日活动奖品
ウシ柄の栅（入り口）	节日活动奖品
もこもこの栅	作物祭水果部门上级优胜奖品
もこもこの栅（角）	作物祭水果部门上级优胜奖品
もこもこの栅（入り口）	作物祭水果部门上级优胜奖品
ガードポール	钓鱼
ガードポール（角）	钓鱼
チェーンポール	捕鱼、钓鱼
チェーンポール（角）	捕鱼、钓鱼
木の扉	制作木の柱30个后在レベッカ设计购入

木の屏（角）	制作木の柱30个后在レベッカ设计购入
木の屏（入口）	制作木の柱30个后在レベッカ设计购入
石の屏	制作石の柱30个后在レベッカ设计购入
石の屏（角）	制作石の柱30个后在レベッカ设计购入
石の屏（入口）	制作石の柱30个后在レベッカ设计购入
レンガの屏	制作レンガの柱30个后在レベッカ设计购入
レンガの屏（角）	制作レンガの柱30个后在レベッカ设计购入
レンガの屏（入口）	制作レンガの柱30个后在レベッカ设计购入

居民民居图纸一览

图纸名称	入手方法
组み立て图屋の家	从ダンヒル处得到
新闻配达の家	在レベッカ设计购入
美容师の家	在レベッカ设计购入
洋风料理屋の家	在レベッカ设计购入
仕立て屋の家	在レベッカ设计购入
洋风の田舍家	在レベッカ设计购入
医者の家	在レベッカ设计购入
二　建ての宿屋	在レベッカ设计购入
旅行案内の家	在レベッカ设计购入
和风の民家	在レベッカ设计购入
メルヘンチックな家	在レベッカ设计购入
洋风の平屋	在レベッカ设计购入
异国のお屋敷	在レベッカ设计购入
とんがり帽子の家	漆黑色の欠片完成报酬
思い出馆	完成ウキウキ町づくり5和ダンヒル有一定友好度后得到

牧场设施类图纸一览

图纸名称	入手方法
立派な自宅	在レベッカ设计购入
动物小屋	在レベッカ设计购入
ニワトリ小屋	在レベッカ设计购入
ペット小屋	在レベッカ设计购入
メーカー小屋	在レベッカ设计购入
资材置き场	在レベッカ设计购入
ビニールハウス	第二年后在レベッカ设计购入
养殖小屋	在レベッカ设计购入
石まじりの田	レベッカ处获得
ふつうの田	在レベッカ设计购入
ふかふかの田	田、水田收获次数1000次以上时在レベッカ设计购入
水田	在レベッカ设计购入
养蜂箱	在レベッカ设计购入
きのこ栽培の木	在レベッカ设计购入
食品メーカー	在レベッカ设计购入
生地メーカー	在レベッカ设计购入
种メーカー	在レベッカ设计购入
药メーカー	メーカー使用300次以上时在レベッカ设计购入
粉碎メーカー	在レベッカ设计购入
放牧ベル	和ニール好感度在紫心以上，且有10头以上家畜时送的礼物
水汲み场	在レベッカ设计购入
トリのエサ场	在レベッカ设计购入
ガーデンスペース	ダンヒル处获得

房间内家具图纸一览

图纸名称	入手方法
ダブルベット	第二年春后在レベッカ设计购入
子供ベッド	结婚式结束一周内在レベッカ设计购入
铜の整理箱	在レベッカ设计购入
银の整理箱	在レベッカ设计购入
金の整理箱	第二年春以后在レベッカ设计购入
铜の冷藏库	在レベッカ设计购入
银の冷藏库	在レベッカ设计购入
金の冷藏库	第二年春以后在レベッカ设计购入
铜の道具箱	在レベッカ设计购入
银の道具箱	在レベッカ设计购入
金の道具箱	第二年春以后在レベッカ设计购入
目覚まし时计	ダンヒル送的礼物
レコードプレイヤー	エマ送的礼物
ペットエサマシーン	在レベッカ设计购入
花びん	在レベッカ设计购入
高级家具セット	在レベッカ设计购入
洋风家具セット	在レベッカ设计购入
おしゃれ家具セット	在レベッカ设计购入
赤色の家具セット	在レベッカ设计购入
绿色の家具セット	在レベッカ设计购入
青色の家具セット	在レベッカ设计购入
桃色の家具セット	在レベッカ设计购入
白色の家具セット	在サンドラ屋台交换
バンブーロッジ	在レベッカ设计购入
オールドハウス	在レベッカ设计购入
桃色のストライプ	在レベッカ设计购入
绿色のストライプ	在レベッカ设计购入
青色のストライプ	在レベッカ设计购入
赤色のチェック	在レベッカ设计购入
黄色のチェック	在レベッカ设计购入
青色のチェック	在レベッカ设计购入
绿色のクローバー	在レベッカ设计购入
赤色のクローバー	在レベッカ设计购入
橙色のクローバー	在サクラの国钓鱼
赤色の星	矿山(赤)
青色の无地	在サンドラ屋台交换
橙色の无地	在サンドラ屋台交换
白色の无地	在サンドラ屋台交换
ゴールドライン	コサブロウ送的礼物
アニマルパレード	ニール送的礼物
ベジタブルダンス	エマ送的礼物
ロイヤルハウス	セルカ送的礼物
自然の山の组み立て图	把ローヤルゼリー涂在ハチミツの木上之后（除冬天外）
モザイク	在レベッカ设计购入
スクエアウッド	在レベッカ设计购入
赤色のフローリング	在レベッカ设计购入
绿色のフローリング	在レベッカ设计购入
紫色のフローリング	在レベッカ设计购入
赤茶色のひし形	在レベッカ设计购入
黄色のひし形	在レベッカ设计购入
青色のひし形	在レベッカ设计购入
绿色のダイヤ	在レベッカ设计购入
灰色のダイヤ	在レベッカ设计购入
茶色のダイヤ	在サクラの国钓鱼
黄色のデザイン柄	在レベッカ设计购入
白色のデザイン柄	セルカ送的礼物
青色のオリエンタル柄	オリビア送的礼物
黄色のオリエンタル柄	オリビア送的礼物
紫色のオリエンタル柄	オリビア送的礼物
自然の大地の组み立て图	把ローヤルゼリー涂在ハチミツの木上之后（除冬天外）

工具类图纸一览

图纸名称	入手方法
カマ	レベッカ处获得
铜のカマ	イロハ送的礼物
银のカマ	イロハ送的礼物
金のカマ	イロハ送的礼物
职人のカマ	イロハ送的礼物
クワ	レベッカ处获得
铜のクワ	イロハ送的礼物
银のクワ	イロハ送的礼物
金のクワ	イロハ送的礼物
职人のクワ	イロハ送的礼物
じょうろ	レベッカ处获得
铜のじょうろ	イロハ送的礼物
银のじょうろ	イロハ送的礼物
金のじょうろ	イロハ送的礼物
职人のじょうろ	イロハ送的礼物
オノ	レベッカ处获得
钢のオノ	イロハ送的礼物
职人のオノ	イロハ送的礼物
ハンマー	レベッカ处获得
钢のハンマー	イロハ送的礼物
职人のハンマー	イロハ送的礼物
乳榨り器	自动得到
ラクラク乳榨り器	节日活动奖品
毛がりバサミ	在レベッカ设计购入
ラクラク毛がりバサミ	节日活动奖品
ブラシ	自动得到
ラクラクブラシ	节日获胜
ふつうの钓竿	自动得到
すごい钓竿	コサブロウ送的礼物
ハンドベル	在レベッカ设计购入
ちょうしんき	在レベッカ设计购入
ピッチフォーク	自动得到
アイスドリル	在レベッカ设计购入
试作型ミニプロペラ集	色无き色の欠片完成奖励
捕鱼	在レベッカ设计购入

メーカー小屋

メーカー小屋建造并摆放在农场后，可以购买メーカー设计图，打造的メーカー会自动安装在メーカー小屋里，使用メーカー时原料可以在书包中也可以在收藏箱中，成品会出现在玩家书包中。

种メーカー

可以把各种作物制作成种子，种子的品质会比原有品质高，因此种メーカー是后期升级作物的最好方法，另外在异国旅行时捡取的果实能够使用种メーカー制作成种子播种。

生地メーカー

制作线团、布匹等物品的メーカー，是制造衣服以及小镇复兴计划必不可少的。

制品	所需材料
毛系玉	羊毛
极毛系玉	极上羊毛
サフォーク毛系玉	サフォーク羊毛
极サフォーク毛系玉	极上サフォーク羊毛
アルパカ毛系玉	アルパカの毛
极上アルパカ毛系玉	极上アルパカの毛
茶アルパカ毛系玉	茶色いアルパカの毛
极上茶アルパカ毛系玉	极上茶アルパカの毛
リヤマ毛系玉	リヤマの毛
极リヤマ毛系玉	极上リヤマの毛
コットン	棉花
リネン	亚麻
赤の布	赤色の羽毛
绿の布	绿色の羽毛
青の布	青色の羽毛
黄の布	黄色の羽毛
橙の布	橙色の羽毛
紫の布	紫色の羽毛

食品メーカー

能够制作乳制品、果酱的メーカー，需要动物的副产品、果实等原材料。

制品	所需材料
チーズ	ノーマルミルク
极チーズ	极上ミルク
Jチーズ	ジャージーミルク
极Jチーズ	极上ジャージーミルク
ヤクチーズ	ヤクミルク
极ヤクチーズ	极上ヤクミルク
ハーブチーズ	ノーマルミルク+ハーブ
极ハーブチーズ	极上ミルク+ハーブ
Jハーブチーズ	ジャージーミルク+ハーブ
极Jハーブチーズ	极上ジャージーミルク+ハーブ
ヤクハーブチーズ	ヤクミルク+ハーブ
极ヤクハーブチーズ	极上ヤクミルク+ハーブ
ヨーグルト	ノーマルミルク+ミント
极ヨーグルト	极上ミルク+ミント

制品	所需材料
Jヨーグルト	ジャージーミルク+ミント
极Jヨーグルト	极上ジャージーミルク+ミント
ヤクヨーグルト	ヤクミルク+ミント
极ヤクヨーグルト	极上ヤクミルク+ミント
果实ヨーグルト	ノーマルミルク+アロエ+バナナ+もも
极果实ヨーグルト	极上ミルク+アロエ+バナナ+もも
J果实ヨーグルト	ジャージーミルク+アロエ+オレンジ+りんご
极J果实ヨーグルト	极上ジャージーミルク+アロエ+オレンジ+りんご
ヤク果实ヨーグルト	ヤクミルク+ハチミツ+ぶどう+キウイ+さくらんぼ
极ヤク果实ヨーグルト	极上ヤクミルク+ハチミツ+ぶどう+キウイ+さくらんぼ
バター	ノーマルミルク+油
极バター	极上ミルク+油
Jバター	ジャージーミルク+油
极Jバター	极上ジャージーミルク+油
ヤクバター	ヤクミル+油
极ヤクバター	极上ヤクミルク+油
ハーブバター	ノーマルミルク+ハーブ
极ハーブバター	极上ミルク+ハーブ
Jハーブバター	ジャージーミルク+ハーブ
极Jハーブバター	极上ジャージーミルク+ハーブ
ヤクハーブバター	ヤクミルク+ハーブ
极ヤクハーブバター	极上ヤクミルク+ハーブ
マヨネーズ	油+ノーマル卵
极マヨネーズ	油+金の卵
Uマヨネーズ	油+ウコッケイ卵
极uマヨネーズ	油+金のウコッケイ卵
ハーブマヨネーズ	油+ノーマル卵+ハーブ
极ハーブマヨネーズ	油+金の卵+ハーブ
Uハーブマヨネーズ	油+ウコッケイ卵+ハーブ
极uハーブマヨネーズ	油+金のウコッケイ卵+ハーブ

制品	所需材料
ベジタブルジャム	やさい
いちごジャム	いちご
パイナップルジャム	パイナップル
すいかジャム	すいか
キウイジャム	キウイ
ピーチジャム	もも
チェリージャム	さくらんぼ
バナナジャム	バナナ
マンゴージャム	マンゴー
アップルジャム	アップル
ぶどうジャム	ぶどう
チョコジャム	カカオ
オレンジジャム	オレンジ
ブルーベリージャム	ブルーベリー
ミルクジャム	ミルク
ヨーグルトジャム	ヨーグルト
ハーブジャム	ハーブ
ココアパック	カカオ

粉碎メーカー

可以加工谷物、制作香水的メーカー，需要谷物、鲜花等原料。

制品	所需材料
お米	いなほ
小麦粉	小麦
米粉	お米
パン粉	パン
バラの誘い	ピンクローズ+レッドローズ+ホワイトローズ+ブルーローズ
丘の上で	ミント+カモミール+ラベンダー
湖のそばで	ローズマリー+ベルガモット+ローリエ
森の中で	セージ+バジル+タイム
春のときめき	マーガレット+チューリップ
夏の思い出	ひまわり+あじさい
秋のたそがれ	なでしこ+ガーベラ
冬のともしび	スノードロップ+りんどう

药メーカ

使用其他メーカー次数达300次以后会有药メーカー的设计图出售，可以制成各种各样的辅助药物。

制品	所需材料	效果
つかれとれーる	青汁+エリ草	回复体力
げんきでーる	バナナオレ+エリ草	状态变好
たふねす	极上ミルク+トムヤンクン+辛口カレー	不容易疲劳
スタミナンG	金の卵+スムージー+アイスモナカ	状态不容易变差
ブラボードリンク	プリンアラモード+パイナップル+トリュフ+ワイン+ヤシの実	回复体力同时状态变好
たいこーぼー	もも+チョウザメ+ローリエ+うに	更容易钓鱼
ねっこねこ	丘の上で+ジャージーミルク+レッドローズ	接近狗能提升好感度
いつぬいぬ	湖のそばで+ジャージーミルク+ブルーローズ	接近猫能提升好感度
かむかむあにまる	森の中で+ハチの巢+竹+クラムチャウダー	接近野生动物能提高好感度

小镇复兴计划（ウキウキ町づくり）

在主人公帮助レベッカ建造房屋后，村长看到了主人公在建造方面的天赋，和村民一起制定了小镇复兴计划（ウキウキ町づくり）。该计划共分为5个阶段，每个阶段由不同小任务组成。随着该计划的进行来到村子的人会越来越多，小镇渐渐恢复活力，可以说该计划是贯穿游戏的主线任务。小镇复兴计划5全部完成，第二天后能够观看本作的结局画面，算是本作的一个完结，之后可以自由建设牧场。注意：小镇复兴计划5一定要注意不要在节日的前一天完成，否则将无法看到结局画面。小镇复兴计划想要完成没有那么简单，需要积累大量的材料和金钱，具体如下：

ウキウキ町づくり1		
内容	所需材料	说明
设置5个1つ玉トピアリー	小枝x15、小さな石材x5、ムーンドロップ草x15	ムーンドロップ草只在春天、夏天可以采集，小枝和小石材是非常重要的资源道具，一定要注意积累，必须将5个都设置在小镇而不是牧场里
设置10个街灯	小さな石材x10、铁x30	初期铁只能从商店购买，因此需要积攒金钱，需要将10个都设置在小镇而不是牧场
设置3个木のベンチ	小さな木材x15	小さな木材可以使用斧头砍伐小镇以及牧场内圆形树木获得，小枝后期有重要用途，尽量不要通过砍伐小枝获得
ウキウキ町づくり2		
内容	所需材料	说明
建设新闻配达の家	石材x25、小さな木材x50、铜x5	完成后ティーナ登场，出现乐谱2
建设美容师の家	石材x25、小さな木材x50、铁x5	完成后アレン登场
设置10个丸い植込み	小枝x50、土x30、杂草x20、カモミールx10	50个小枝想要集齐需要一定时间
出荷10个ハチミツ	小さな木材x8、ハチの巢x5、ミツバチ类昆虫	建造养蜂箱后能够获得ハチミツ，ハチの巣只在春、秋可以采集，要注意积累不要卖掉，出荷ハチミツ或百花ミツ都算满足条件，冬天、下雨天不会生产蜂蜜
召开モウモウ祭り	1头长大的牛	最初获得的牛直接满足条件
ウキウキ町づくり3		
内容	所需材料	说明
洋风の田舍家	小枝x35、石材x25、木材x40、羊毛x5	完成后ロッド登场，出现乐谱4
洋风料理屋の家	石材x50、小さな木材x65、レンガ石x5、ミントx5	レンガ石可以从后山开着粉色花的树桩里采集到，但是十分少见，要注意积累，完成后カモンベール登场，出现乐谱3
二阶建ての宿屋	小さな石材x20、石材x80、木材x35、银x5、ガラス石x10	ガラス和银在矿山开放后（乐谱5）才能采集到，因此建议本阶段任务最后再完成这个，完成后ホッサン、ナルク、フェリシア登场，出现乐谱6
医者の家	石材x65、小さな木材x15、木材x40、铁x3	完成后クローゼ登场，洋风の田舍家和医者の家都建设后出现乐谱5
出荷总额超过20万G	—	比较容易达成
召开モコモコ祭り	1头成年羊	商店够买1头羊即可，注意羊毛剪需要购买或自己制造
召开音乐祭	需要居民15人以上	以上任务全部完成时人数自然会达到15人
ウキウキ町づくり4		
内容	所需材料	说明
建设和风の民家	石材x15、木材x80、饲叶x20、アメジストx1、小麦x5	饲叶可以通过种植牧草获得，完成后センゴク登场，出现乐谱7
建设メルヘンチックな家	石材x60、木材x60、毛糸玉x10、ガラス石x10、ほたる石x5	ほたる石和ガラス石能从矿山获得，建议多多S/L，完成后ミシェル登场，出现乐谱8
建设旅行案内の家	石材x120、小さな木材x10、木材x10、铜x10、レンガ石x10	完成后ガードナー、カミリヤ、ヒナ登场，出现乐谱9

建设井户	石材x10、小さな木材x5、铁x5、コットンx5	コットンは使用生地メ-カ-制造而成，材料是棉花，建造生地メ-カ-需要先建造メ-カ-小屋，钓鱼时获得的びん注意积累不要丢掉
召开3次ガ-デニングツア-	—	至少要到第二年春天才会完成，具体说明见后文
作物祭り中获得中级组比赛冠军	—	需要品质3星以上当季作物，必须建造种子メ-カ-，钓鱼时获得的びん注意积累不要丢掉
召开花火大会	村内居民达20人以上	以上任务都达成时人数自然会达到20人
召开红叶祭	さつまいも、じゃがいも分别出荷30个以上	第二年秋天才开始贩卖さつまいも的种子
出荷总额超过50万G	—	比较容易达成
ウキウキ町づくり5		
内容	所需材料	说明
建造洋风の平屋	黒い石材×35、黒い木材60、ガラス石×15、ひすい×3、アメジスト×5	需要升级农具，完成后オリビア登场，出现乐谱10
建造异国のお屋敷	石材260、木材120、金10、アダマンタイト6、ミスリル5	石材数量要求非常大，只能积累金钱进行购买，完成后セルカオリビア登场，出现乐谱11
建造仕立て屋の家	石材×35、木材×60、铁×10、ミント×5	此次计划中最简单的一个任务，ミント在后山你能够采集到，完成后ユ-リ登场，出现乐谱12
建造物见やぐら	小さな石材×10、石材×10、黒い石材×10、水晶×1	水晶挖掘到的几率比较低，多S/L会比较简单
建造洋风テ-ブル・ガ-デンチェア	毛糸玉×4、コットン×4、铁×8、ガラス石×2	需要生地メ-カ-
建造ゴ-ジャスな喷水	石材×30、真珠×10、水晶×5	真珠和水晶出现几率比较低，推荐使用S/L
村人数突破23人	—	以上任务都达成时人数自然会达到23人
召开ヤクヤク祭り	一头成年ヤク	商店购买后可以完成
全部畜祭获得上级优胜	—	需要好感度9以上，必要时可以靠通信积累好感度
出荷总额超过100万	—	比较容易达成

ガ-デニングツア-

ガ-デニングツア-相当于园艺展示，也就是让村民参观玩家所布置的一小块土地。第一年夏接到村长通知后，可以召开ガ-デニングツア-，以后每月2日村长会来询问是否要召开，如果选择召开则11日时就会自动召开。首先要在工房建造一块ガ-デニングスペ-ス，然后在编辑模式将其布置到地图上，如果小镇已经进入到第二阶段可以直接将其布置到扩张后的小镇地图，如果还没有可以将牧场左下的树木砍伐掉之后清理出一块位置摆放。然后将各种装饰品摆放在ガ-デニングスペ-ス上，摆放原则是尽量使用同一材质、同一颜色、没有空隙、使用物品数量越多的话会越好，例如石の栅、石の栅（角）、石の栅（入口）、石のベンチ、石柱等等为一个系列一起摆放效果最佳，最好配有椅子、花草盆栽、雕像，其中花草摆放当前季节的鲜花能得到不错的评价，全部物品达9种以上能得到额外评价。要注意的是使用和之前相同的物品进行摆放会使评价大幅减少，一定要避免。根据布置的不同大家后会做出不同的评论，最后得到金额在3000G以下表示此次活动非常失败，会降低参加活动的所有人员好感度，下一次活动的到场人数也会大幅减少，所以最好读档重来重新布置，如果得到3000～4000G表示活动一般成功，5000G以上表示相当成功，下一次会有更多人员来参加活动。

全节日介绍

游戏中有不少节日（祭り），节日当天人们都不会开店，在15点前赶到会场地图和村长对话就能参加节日，如果过了时间就不能参加了，一定不能迟到。作物祭和动物祭有三个等级，不同等级获得冠军的条件不同，具体可以参照下表。参加节日能够增加和全体村民的好感度，获得胜利能够得到图纸、作物等奖励，退出节日会场时时间强制前进到16点。

虫とり大会&鱼钓り大会

这两个大会想要取胜，必须在活动期间捕捉一定数量的昆虫/鱼。虫とり大会需要在四日间捉到200只以上昆虫，和平常不同，虫とり大会期间同一时间段内切换地图昆虫并不会更新，而是会在6：00～10：00、10：00～14：00、14：00～18：00、18：00～睡眠四个时间段刷新，因此不要抱着一个位置反复刷虫子的想法，还是老老实实抓吧。鱼钓り大会想要取胜需要钓71条以上的鱼，由于钓鱼时会钓到很多没用的垃圾，所以想要获胜比较辛苦。推荐鱼钓り大会第一天报名结束后就马上开始钓鱼，如果只有ふつうの钓竿+钓りエサ需要从早钓到晚，不照顾动物、农田才能勉强获得冠军；如果有すごいの钓竿+钓りエサ的话就会有时间照顾动物、农田，4天钓80条左右比较轻松；如果有药メ-カ-可以制作たいこ-ぼ-的话就会非常轻松完成这个目标，因此推荐在鱼钓り大会之前建造药メ-カ-。

日期	节日名称	参加方法	说明
春4日	モコリヤマ祭り	15：00前到会场参加	需饲养リャマ，初级需3.5、中级需6.5、上级需4.5颗心好感度才能获得冠军
春14日	春の感谢祭	8：00～18：00在主人公家	只有女性主人公可以参加，有交往对象或结婚后只会能和固定对象度过
春18日	ヤクヤク祭り	15：00前到会场参加	需饲养ヤク，初级需3.5、中级需6.5、上级需4.5颗心好感度才能获得冠军
春22日	养蜂祭	15：00前到会场参加，必须手持蜂蜜	初级需1.5星、中级需3星、上级需5星品质料理才能取得冠军
春25日	音乐祭	15：00前到会场参加	全员好感度固定+1000
春31日	花祭り	送花给村民就可参加	讨厌花的村民也可以送
夏4日	モコパカ祭り	15：00前到会场参加	需饲养アルパカ，初级需3.5、中级需6.5、上级需4.5颗心好感度才能获得冠军
夏15～18日	虫とり大会	15日15：00前到会场参加开幕式，18日闭幕式	没有参加开幕式的话不能参加大会，三日内抓虫数量最多的村民获得胜利
夏21日	料理祭	15：00前到会场参加，必须手持料理	初级需1.5星、中级需3星、上级需5星品质料理才能取得冠军
夏25日	花火大会	20：00～21：59在活动会场参加	全员好感度+1000
秋4日	モウモウ祭り	15：00前到会场参加	需饲养ウシ，初级需3.5、中级需6.5、上级需4.5颗心好感度才能获得冠军
秋15～18日	鱼钓り大会	15日15：00前到会场参加开幕式，18日闭幕式	没有参加开幕式的话不能参加大会，三日内钓鱼数量最多的村民获得胜利
秋21日	コッコ祭り	15：00前到会场参加	需饲养鸡，初级需3.5、中级需6.5、上级需4.5颗心好感度才能获得冠军
秋25日	红叶祭	15：00前到会场参加	全员好感度固定+1000
秋31日	かぼちゃ祭り	送给小孩子点心就可以参加	需提前制作点心料理给小孩子们
冬4日	雪祭り	15：00前到会场参加	全员好感度固定+1000
冬14日	冬の感谢祭	8：00～18：00在主人公家	只有男性主人公可以参加，有交往对象或结婚后只会和固定对象度过
冬18日	モコモコ祭り	15：00前到会场参加	需饲养ヒツジ，初级需3.5、中级需6.5、上级需4.5颗心好感度才能获得冠军
冬25日	星夜祭	19：00～20：59在主人公家	有交往对象、结婚对象后只会和固定对象参加
冬31日	カウントダウン	21：00～23：59到活动会场参加	全员好感度固定+1000
每月11日	ガ-デニングツア-	早上村民会主动参观玩家布置的ガ-デニングスペ-ス	具体说明见左页中
每月30日	作物祭	15：00前到会场参加，必须手持当季作物	初级需1.5星、中级需3星、上级需4.5星才能取得冠军，作物种类分为蔬菜、水果、鲜花、其他

乐谱

每完成几个小镇复兴计划的时候小精灵们就会把乐谱藏到居民住宅中，找到后和精灵对话，对话中会提示乐谱旋律，敲击对应旋律的树桩就可以开启后山的一些设施，这些设施对于采集资源十分有利，因此如果收到乐谱隐藏提示一定要记得寻找，下面放出全乐谱位置，树桩从左到右分别对应音符：do（低）、re、mi、fa、so、la、xi、do（高）：

	乐谱名	位置	旋律	完成后奖励
1	音階の基礎	ダンヒル家，床周围	do（低）re mi fa so la xi do（高）	森林区域弹跳蘑菇可以使用
2	川のせせらぎ	ティ－ナ家2楼床旁边的书架最右端	mi re mi re mi so do（高）	川区域弹跳蘑菇可以使用
3	大地の歌	カモンベ－ル内右侧桌子上	do（低） re mi la so mi so do（高）	开放蜂蜜捕虫树
4	小鳥たちのうたげ	ロッド加，左上桶里	so la so la so fa mi fa so do（高）so	山顶区域南侧的道路开通
5	岩石ダンス	クロ－ゼ医院1楼屏风	so mi do（低）mi fa mi so	矿山开放
6	巨木のめぐみ	宿屋1楼里面房间正对着门口的左面架子	so re do（低）mi re fa mi la so	第二个可以敲击的大树开放
7	牧场の朝	センゴク家，入口处正面挂轴	re so so xi xi re do（高） la so	得到钻石
8	けもののさけび	ミシェル家左侧黄色的箱子	so la so la so la so la so so so	得到图纸
9	牧场の仲间	ガ－ド ナ－の家书架	xi do（高）re si la xi do（高）la so xi so	得到粉色钻石
10	森の静けさ	オリビア家床左侧镜子	so re si so re so mi	得到图纸
11	マンモスの足音	异国のお屋敷シュミットの房间左侧宝箱	re la la do（低） la la re re re	得到图纸
12	大いなる遗产	仕立て屋收银台后壁画左侧纸	xi re so xi re do（高）la so	瀑布后区域开放
13	シシのおどり	魔女的家入口正面等身大娃娃处	re so so fa so si so re	得到图纸

旅行

在建设旅行案内の家后旅行社开放，在这里花费一定金钱就可以去其他国家旅行，其他国家有着小镇没有的各种特产资源包括作物、鱼类、昆虫、野生动物等等。旅行地会出现的道具都是随机的，由于旅行费用比较昂贵，所以推荐在准备旅行前一天存档，一旦到达旅行地没有所需素材可以读档重来，注意必须是前一天，旅行当天存档无效。在出发前要注意整理好书包，保证能够携带更多的道具回来，另外还要带好鱼竿等工具，捡取稀有作物回去之后使用种子メ－カ－可以制作种子，从而在自己的小镇种植。和旅行地的居民加深交流可以从他们那里得到图纸，制作全新的装饰品用来布置小镇。去各个旅行地路上所需要的时间不同，晚上9点会强制回到小镇，出发之前记得将动物都照顾好。结婚后可以选择全家一起旅行，和家人一起体验异国风情，能够提高友好度。随着旅行次数的增加，旅行地点会逐一开放，总共有四大旅行地，各具特色，下面为大家一一说明（所需移动时间均以游戏中为准）。

南の国

旅行选项：南の島トラベラ－

所需移动时间：1小时

所需金额：10000G

主要特产：バナナ、パイナップル、カカオ、サボテン、ヤシ、ホネガイ、海の鱼、各种虫

设计图：访问3次能从ジャンライン手中得到ビ－チチエア、ビ－チパラソル设计图，访问五次能得到サボテンポット设计图，钓鱼能够得到天女像的设计图纸。

说明：最初可以去的旅行地点，充满南国风情的海岛，以鱼和昆虫为主要特产，在这里使用鱼の仕かけ可以得到紺色の欠片、青竹色の欠片，钓鱼可以得到各种稀有鱼类以及黄金色の欠片等等。把鱼送给沙滩上的海龟能够增加好感度，好感度足够高（约30次左右）会发生事件，可以带海龟回小镇，从此可以自由拜访小岛。



雪国

旅行选项：北の果て雪国ツア－

所需移动时间：4小时

所需金额：30000G

主要特产：タイム、冰(需要采掘)、エリ草、あんこう、チョウザメ(需要すごい钓り竿)、マツの枝、雪玉

设计图：钓鱼获得いかり的设计图

说明：去过南の国旅行后开放，充满神秘感的美丽雪国，有着各种不可思议的生物，使用锤子能够采掘冰块，使用“アイスドリル”后能够开启冰洞，可以钓鱼，能够得到紺色の欠片以及各种稀有道具。

サクラの国

旅行选项：サクラ散策纪行

所需移动时间：2小时

所需金额：50000G

主要特产：竹、サクラの枝、イチョウの枝、マツの枝、各种昆虫、各种鱼

设计图：访问1次可以从当地村民手中得到竹の栅设计图（共三种）；访问3次可以得到石灯笼、ししおどし、敷石设计图；访问3次以上能够在茶席下获得ひもうせんの茶席和茶席伞；访问5次能够得到ア－チ桥设计图。

说明：去过雪国旅行后开放的美丽的樱花国度，有各种稀有昆虫，多次访问能够获得充满和风的设计图纸，要记得和当地村民讲话。竹子是制作すごい钓竿的必要素材，钓鱼能够获得青竹色の欠片。

古代の遺迹

旅行选项：古代ロマンジャ－ニ－

所需移动时间：5小时

所需金额：120000

主要特产：アロエ、各种羽毛、古びたどぐう、イチョウの枝

设计图：从村民手中可以得到かがり火设计图，调查图腾柱子能够得到大きなト－テムポ－ル设计图。

说明：进行5次以上过旅行，和ガ－ド ナ－好感度达到一定水平之后才会开放，移动时间最长，所需金额最多的旅行地点。建造了大きなト－テムポ－ル后能够从当地村民手中得到灰青色の欠片；访问3次以上能够从石碑得到灰青色の欠片、中央太阳之塔能够得到茜色の欠片；访问5次以上能够从村民以及祭坛的火得到色无き色の欠片。古びたどぐう是建造帽子の家必要的素材，一次旅行最多能够取得2个，如果旅行时没有该素材，建议读档从来，由于返程时间长，在这里旅行20：00点会强制返回。



通信游戏



本作支持最多4人通信游戏，在标题画面选择“通信”后就会进入通信模式，其中“ロ－カル通信”是指3DS近距离通信联机，如果几个玩家凑在一起时可以选择这个；インタ－ネット通信是指通过互联网通信，确认3DS已经通过无线热点链接到网络后可以选择此项，在这里可以和来自世界各地的陌生玩家进行通信，玩家牧场名称和动物名字都会被他人看到；フレンドとインタ－ネット是指和登录在3DS上的朋友通过互联网进行远距离通信，只有和朋友同时在线时才能进行。进入通信后可以选择携带5只动物和1个道具出发，如果你是房间主人的话记得按A开始通信游戏。通信开始后首先玩家们会彼此交换携带的道具，然后可以自由在牧场照顾大家带来的动物、采集动物身上的副产品，照顾动物得到的好感度会在游戏中表现出来，由于一天可以进行多次通信，所以通信是最快增加动物好感度的方法。点击小精灵可以把身上道具运回家，也可以从家中取出道具，当一切都结束后点击小精灵选择结束通信就可以回到标题了。

好感度和结婚

好感度的设定和结婚系统是“《牧场物语》系列”的特色之一，本作中也保持了这一特色。提升居民好感度有以下几种方法：每天和居民对话，这一种提升得最少，但是细水长流时间久了好感度也能有所积累，另外如果长时间不对话的话居民也会生主人公气，降低好感度，一定要警惕；根据居民喜好，赠送居民喜欢的礼物，生日时赠送会有翻倍效果，因此一定要把握生日机会，赠送方法为拿着该物品和居民对话，每天只能赠送一次，其在吃饭时不能赠送，具体



喜好参照最后的人物介绍；参加各项村活动，包括比赛、祭、ガ-デニングツア-（失败时会减少，具体见前文说明）等等，只要参加就能增加到场居民好感度，如果获胜还有额外奖励，和居民好感度高能够得到其赠送的特殊组装图纸、食谱，甚至能吸引其家人也搬回小镇。

普通村民的好感度不可见，作为结婚候补的村民好感度为对话框左上角心形标志，颜色变化如左图。

本作中添加了“交往”的概念，和角色好感度达到蓝心时可以去杂货店买戒指对其告白，或者等他/她来告白，告白之后两人就会进入交往状态，心形标志上会有一个蝴蝶结标记。蓝心以下事件必须没有交往对象时才能发生，蓝心以上事件必须是交往状态时才会发生，因此本作可以说从根本上避免了脚踏多船，必须从一而终。达到红心，并且家中安置了“ダブルベッド”后可以买青い羽对其求婚，或等他/她来求婚，之后便可以步入婚姻的殿堂了。



恋爱事件

本作共有10名普通结婚候补和2名隐藏结婚候补，女性隐藏结婚候补为魔女さま，男性隐藏结婚候补为王子シチュ-，两个人的登场条件都十分苛刻，需要其他全部村民全都登场、搜集齐同一颜色“欠片”、建造他们居住的房间等等，这里仅为大家介绍普通的10名结婚候补的恋爱事件。每个角色的告白和求婚事件都是相同的，分为三种情况对应三个事件，分别是玩家告白、对方告白、拒绝对方告白后玩家再告白，告白需要指轮，求婚需要青い羽。

事件名称	心	天气	地点	时间	选项	好感度变化	备注
アレン相关恋爱事件							
オレ样orフェミニスト	无色	晴	从小镇进入川区域	土・日13:00～18:00	强引すぎる ありがとう	–2000 3000	和アレン好感度在5000以上，カモンベ-ル已经登场
きっかけ话	紫	晴	主人公家	土・日13:00～18:00	はずかしくてできない チャレンジしてみる	–2000 3000	—
指轮をあなたに（告白）	蓝	晴	任意	土・日6:00～23:00	—	2000	—
突然の…（告白）	蓝	晴	スピ–ルダンジュ2F	土・日 6:00～23:00	告白を断る 告白を受け入れる	–3000 2000	背包中有戒指，和アレン好感度在25000以上，赠送其礼物次数达100次以上
指轮に想いを（告白）	蓝	晴	任意	土・日 6:00～23:00	—	2000	和アレン好感度在25000以上，赠送其礼物次数达130次以上，事件“突然の…”选择拒绝他1周后
发にふれられて	绿	晴・雨・雪	スピ–ルダンジュ1F	月・火・木 19:00～23:00	调子はどう? /默ってるね 气持ちいい/默って见つめる	–2000 3000	和アレン处在交往状态中
アレンの失败	黄	晴・雨・雪	スピ–ルダンジュ2F	月・火・木 19:00～23:00	归る/归らない→キレイな景色 归らない→美味しい物	–2000 3000	和アレン处在交往状态中,ガ-ド ナ-已经登场
2人の幸せ（求婚）	红	晴	任意	土・日6:00～23:00	—	2000	和アレン处在交往状态中，ロッド登场后，家中设置了“ダブルベッド”后
未来を梦见て	红	晴	スピ–ルダンジュ2F	土・日 6:00～23:00	プロポ–ズを断る プロポ–ズを受け入れる	–3000 2000	和アレン处在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后
青い羽に思いを	红	晴	任意	土・日6:00～23:00	—	2000	和アレン处在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后，“未来を梦见て”事件中拒绝他1周之后
セルカ相关恋爱事件							
一绪にお茶を	无色	任意	お屋敷	任意一天 6:00～18:00	后日、うかがいます セルかに合いに来た	–2000 3000	和セルカ好感度在5000以上，シュミット不在お屋敷
セルカの赖みこと	紫	任意	お屋敷	任意一天 6:00～18:00	お断りします 引き受けます	–2000 3000	背包中有ハンマ–
指轮をあなたに（告白）	蓝	晴	任意	土・日 6:00～23:00	—	2000	—
突然の…（告白）	蓝	晴	お屋敷・自室	土・日 6:00～23:00	告白を断る 告白を受け入れる	–3000 2000	背包中有戒指，和セルカ好感度在25000以上，赠送其礼物次数达100次以上
指轮に想いを（告白）	蓝	晴	任意	土・日 6:00～23:00	—	2000	和セルカ好感度在25000以上，赠送其礼物次数达130次以上，事件“突然の…”选择拒绝他1周后
セルカと恋心	绿	晴	お屋敷	月～木 6:00～18:00	…… もういい、归る! 2人でお茶を～/乐しそうで话に	–3000 –1000 3000	和セルカ在交往状态中，オリビア登场后，オリビア不在お屋敷
2人の旅行话	黄	晴	お屋敷	任意一天 6:00～18:00	飞行机に气をつける すごくいいとこつだよ 行くときは声をかけて おみやげをあげる	–3000 0 3000 5000	和セルカ在交往状态中，去遗迹旅行次数1次以上，背包内有古びた土偶
2人の幸せ（求婚）	红	晴	任意	土・日 6:00～23:00	—	2000	和セルカ在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后
未来を梦见て（求婚）	红	晴	お屋敷・自室	土・日 6:00～23:00	プロポ–ズを断る プロポ–ズを受け入れる	–3000 2000	和セルカ在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后
青い羽に思いを（求婚）	红	晴	任意	土・日6:00～23:00	—	2000	和セルカ在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后，“未来を梦见て”事件中拒绝他1周之后
センゴク相关恋爱事件							
复兴の意味	无色	晴	川	任意一天 6:00～17:00	ど…どうでもいいでしょ みんなの笑颜のために	–2000 3000	和センゴク好感度在5000以上，背包中有鱼竿
大人のワガママ	紫	任意	クロ–ゼ医院	火・金以外 19:00～21:00	ぜったいにイヤ! オッケ–	–2000 3000	センゴク，クロ–ゼ都在クロ–ゼ医院
指轮をあなたに（告白）	蓝	晴	任意	土・日 6:00～23:00	—	2000	—
突然の…（告白）	蓝	晴	センゴクの家	土・日 6:00～23:00	告白を断る 告白を受け入れる	–3000 2000	背包中有戒指，和センゴク好感度在25000以上，赠送其礼物次数达100次以上

事件名称	心	天气	地点	时间	选项	好感度变化	备注
指輪に想いを（告白）	蓝	晴	任意	土・日 6:00～23:00	—	2000	和センゴク好感度在25000以上，赠送其礼物次数达130次以上，事件“突然の…”选择拒绝他1周后
好きなだけど うぞ	绿	晴・雨 ・雪	レストラン・カモン	火・金以外 12:00～18:00	1品だけ いつもよりすくなく いつもより多く～/ふつうに～	–3000 –1000 3000	和センゴク在交往状态中
刺激的なデート	黄	晴	主人公家	任意 6:00～12:00	悪い预感が 刺激的…/少しの时间 オッケー	–3000 –1000 5000	和センゴク在交往状态中
2人の幸せ （求婚）	红	晴	任意	土・日 6:00～23:00	—	2000	和センゴク在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后
未来を梦见て（求婚）	红	晴	センゴクの家	土・日 6:00～23:00	プロポーズを断る プロポーズを受け入れる	–3000 2000	和センゴク在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后
青い羽に思いを（求婚）	红	晴	任意	土・日 6:00～23:00	—	2000	和センゴク在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后，“未来を梦见て”事件中拒绝他1周之后

ニール相关恋爱事件

事件名称	心	天气	地点	时间	选项	好感度变化	备注
仕事热心	无色	任意	ニール家	金～日 6:00～9:30	商売人として失败ね 病气のウシはどうするの?	–2000 3000	和ニール好感度在5000以上
ニールの素颜	紫	晴	ニール家	金～日 6:00～9:30	イヌと游んでいたよね 今、来たところ	–2000 3000	ロッド登场后
指輪をあなたに（告白）	蓝	晴	任意	土・日 6:00～23:00	—	2000	—
突然の… （告白）	蓝	晴	ニール家	土・日 6:00～23:00	告白を断る 告白を受け入れる	–3000 2000	背包中有戒指，和ニール好感度在25000以上，赠送其礼物次数达100次以上
指輪に想いを（告白）	蓝	晴	任意	土・日 6:00～23:00	—	2000	和ニール好感度在25000以上，赠送其礼物次数达130次以上，事件“突然の…”选择拒绝他1周后
优しさの理由	绿	晴	森	金～日 10:00～18:00	归る ただのなりゆき 手伝う ニールの役に立ちたかった	–3000 –1000 2000 3000	和ニール在交往状态中，ニール不在森林中
气氛转换	黄	晴	ニール家	金～日 10:00～18:00	气氛が乗らない/イヤなことって わかるわかる	–2000 3000	和ニール在交往状态中
2人の幸せ （求婚）	红	晴	任意	土・日 6:00～23:00	—	2000	和ニール在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后
未来を梦见て（求婚）	红	晴	ニール家	土・日 6:00～23:00	プロポーズを断る プロポーズを受け入れる	–3000 2000	和ニール在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后
青い羽に思いを（求婚）	红	晴	任意	土・日 6:00～23:00	—	2000	和ニール在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后，“未来を梦见て”事件中拒绝他1周之后

ロッド相关恋爱事件

事件名称	心	天气	地点	时间	选项	好感度变化	备注
ペットと牧场主	无色	任意	ロッドの家	金～日 13:00～18:00	ペットはカンタンでいいよね 手伝ってみる?	–2000 3000	和ロッド好感度在5000以上，饲养了1只以上的鸡
一绪にピクニック	紫	晴	主人公家	金～日 10:00～15:00	休んでいく 大丈夫	–2000 3000	—
指輪をあなたに（告白）	蓝	晴	任意	土・日 6:00～23:00	—	2000	—
突然の… （告白）	蓝	晴	ロッドの家	土・日 6:00～23:00	告白を断る 告白を受け入れる	–3000 2000	背包中有戒指，和ロッド好感度在25000以上，赠送其礼物次数达100次以上
指輪に想いを（告白）	蓝	晴	任意	土・日 6:00～23:00	—	2000	和ロッド好感度在25000以上，赠送其礼物次数达130次以上，事件“突然の…”选择拒绝他1周后
はげましの言叶	绿	任意	ロッドの家	土・日 13:00～18:00	わたしが～/ホントに～ 一绪に勉强～/实际に世话～	–2000 3000	和ロッド在交往状态中
ノロケ话	黄	晴・雨 ・雪	ロッドの家	土・日 13:00～18:00	见ていて～/特に～ 明るくて～/笑颜が～	–2000 3000	和ロッド在交往状态中
2人の幸せ （求婚）	红	晴	任意	土・日 6:00～23:00	—	2000	和ロッド在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后
未来を梦见て（求婚）	红	晴	ロッドの家	土・日 6:00～23:00	プロポーズを断る プロポーズを受け入れる	–3000 2000	和ロッド在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后
青い羽に思いを（求婚）	红	晴	任意	土・日 6:00～23:00	—	2000	和ロッド在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后，“未来を梦见て”事件中拒绝他1周之后

イロハ相关恋爱事件

事件名称	心	天气	地点	时间	选项	好感度变化	备注
锻冶师の修行	无色	任意	イロハの家	任意一天 6:00～23:00	たしかに変かも そんなことはない	–2000 3000	和イロハ好感度在5000以上
奏でる音色	紫	任意	イロハの家	任意一天 12:00～18:00	カッコイイ カワイイ	–2000 3000	—
指輪をあなたに（告白）	蓝	晴	任意	土・日 6:00～23:00	—	2000	—
突然の… （告白）	蓝	晴	イロハの家	土・日 6:00～23:00	告白を断る 告白を受け入れる	–3000 2000	背包中有戒指，和イロハ好感度在25000以上，赠送其礼物次数达100次以上
指輪に想いを（告白）	蓝	晴	任意	土・日 6:00～23:00	—	2000	和イロハ好感度在25000以上，赠送其礼物次数达130次以上，事件“突然の…”选择拒绝她1周后
イロハの事情	绿	晴	森	任意一天 12:00～18:00	和解しなくていい 和解した方がいい→一绪にがんばろう 和解した方がいい→说教する	–2000 2000 3000	和イロハ在交往状态中
和解への道のり	黄	晴	主人公家	任意 12:00～18:00	ここで待ってる ついていく→大丈夫、ついていく→自分も	–2000 3000	和イロハ在交往状态中
2人の幸せ（求婚）	红	晴	任意	土・日 6:00～23:00	—	2000	和イロハ在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后
未来を梦见て（求婚）	红	晴	イロハの家	土・日 6:00～23:00	プロポーズを断る プロポーズを受け入れる	–3000 2000	和イロハ在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后
青い羽に思いを（求婚）	红	晴	任意	土・日 6:00～23:00	—	2000	和イロハ在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后，“未来を梦见て”事件中拒绝她1周之后

ティ–ナ相关恋爱事件

事件名称	心	天气	地点	时间	选项	好感度变化	备注
落とし物	无色	晴・雨・雪	山顶	任意一天 6:00～10:00	また后で渡しに行こう 今すぐ追いかける渡そう	–2000 3000	和ティ–ナ好感度在5000以上
美味しいオムライス	紫	任意	ティ–ナの家2F	任意一天 12:00～18:00	意外と女の子らしいんだね すごく手际がいいんだね	–2000 3000	主人公体力70以下
指轮をあなたに（告白）	蓝	晴	任意	土・日6:00～23:00	—	2000	—
突然の…（告白）	蓝	晴	ティ–ナの家	土・日 6:00～23:00	告白を断る 告白を受け入れる	–3000 2000	背包中有戒指，和ティ–ナ好感度在25000以上，赠送其礼物次数达100次以上
指轮に想いを（告白）	蓝	晴	任意	土・日 6:00～23:00	—	2000	和ティ–ナ好感度在25000以上，赠送其礼物次数达130次以上，事件“突然の…”选择拒绝她1周后
复杂な乙女心	绿	晴	主人公家	任意一天 12:00～18:00	教える→最初から/教えない 教える→ヤキモチ焼いてるの?	–2000 3000	和ティ–ナ在交往状态中
ティ–ナの不调	黄	晴	ティ–ナの家	土・日 18:00～22:00	手伝う/差し入れを 休ませる/自分が代わりに	–2000 3000	和ティ–ナ在交往状态中，クロ–ゼ已经登场
2人の幸せ（求婚）	红	晴	任意	土・日6:00～23:00	—	2000	和ティ–ナ在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后，フェリシア登场后
未来を梦见て（求婚）	红	晴	ティ–ナの家	土・日 6:00～23:00	プロポ–ズを断る プロポ–ズを受け入れる	–3000 2000	和ティ–ナ在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后
青い羽に思いを（求婚）	红	晴	任意	土・日6:00～23:00	—	2000	和ティ–ナ在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后，“未来を梦见て”事件中拒绝她1周之后

フェリシア相关恋爱事件

事件名称	心	天气	地点	时间	选项	好感度变化	备注
2人のランチタイム	无色	晴・雨・雪	レストラン・カモン	月・水・木 15:00～18:00	持つて归つて食べる フェリシアにあげる	–2000 3000	和フェリシア好感度在5000以上，背包有空位
フェリシアのヒミツ	紫	晴・雨・雪	ホッサン亭2F・自室	土・日 10:00～18:00	困る 作ってあげる	–2000 3000	出荷过1个鸡蛋以上
指轮をあなたに（告白）	蓝	晴	任意	土・日 6:00～23:00	—	2000	—
突然の…（告白）	蓝	晴	ホッサン亭2F・自室	土・日 6:00～23:00	告白を断る 告白を受け入れる	–3000 2000	背包中有戒指，和フェリシア好感度在25000以上，赠送其礼物次数达100次以上
指轮に想いを（告白）	蓝	晴	任意	土・日6:00～23:00	—	2000	和フェリシア好感度在25000以上，赠送其礼物次数达130次以上，事件“突然の…”选择拒绝她1周后
优しい看病	绿	晴	主人公家	任意一天 10:00～15:00	何でもない 实は具合が→何でもない 实は具合が→何が作って	–2000 2000 3000	和フェリシア在交往状态中
フェリシアのドッキリ	黄	晴・雨・雪	主人公家	土・日 18:00～23:00	前もって言ってくれないと すつごくうれしい→一绪に すつごくうれしい→次を	–2000 2000 3000	和フェリシア在交往状态中
2人の幸せ（求婚）	红	晴	任意	土・日6:00～23:00	—	2000	和フェリシア在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后
未来を梦见て（求婚）	红	晴	ホッサン亭2F・自室	土・日 6:00～23:00	プロポ–ズを断る プロポ–ズを受け入れる	–3000 2000	和フェリシア在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后
青い羽に思いを（求婚）	红	晴	任意	土・日6:00～23:00	—	2000	和フェリシア在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后，“未来を梦见て”事件中拒绝她1周之后

ミシェル相关恋爱事件

事件名称	心	天气	地点	时间	选项	好感度变化	备注
人气者ミシェル	无色	晴	レストラン・カモン	月・木 12:00～18:00	キャロットジュ–ス ストロベリ–ティ	–2000 3000	和ミシェル好感度在5000以上
ミシェルのお愿いこと	紫	晴	ミシェルの家	任意一天 18:00～23:00	チョコプリンを渡さない チョコプリンを渡す	–2000 3000	书包中有チョコプリン
指轮をあなたに（告白）	蓝	晴	任意	土・日6:00～23:00	—	2000	—
突然の…（告白）	蓝	晴	ミシェルの家	土・日 6:00～23:00	告白を断る 告白を受け入れる	–3000 2000	背包中有戒指，和ミシェル好感度在25000以上，赠送其礼物次数达100次以上
指轮に想いを（告白）	蓝	晴	任意	土・日6:00～23:00	—	2000	和ミシェル好感度在25000以上，赠送其礼物次数达130次以上，事件“突然の…”选择拒绝他1周后
ミシェルの本心	绿	任意	ミシェルの家	任意一天 10:00～15:00	ダイヤモンドを渡さない ダイヤモンドを渡す	–2000 3000	和ミシェル在交往状态中，背包中有ダイヤモンド
ありのままの自分	黄	晴・雨・雪	自分の自宅	土・日18:00～23:00	ピンクダイヤモンドを渡さない/渡す→返して ピンクダイヤモンドを渡す→どんなキミでも	–2000 3000	和ミシェル在交往状态中，背包中有ピンクダイヤモンド
2人の幸せ（求婚）	红	晴	任意	土・日6:00～23:00	—	2000	和ミシェル在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后，ユ–リ登场后
未来を梦见て（求婚）	红	晴	ミシェルの家	土・日 6:00～23:00	プロポ–ズを断る プロポ–ズを受け入れる	–3000 2000	和ミシェル在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后
青い羽に思いを（求婚）	红	晴	任意	土・日6:00～23:00	—	2000	和ミシェル在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后，“未来を梦见て”事件中拒绝他1周之后

ユ–リ相关恋爱事件

事件名称	心	天气	地点	时间	选项	好感度变化	备注
ユ–リの接客	无色	晴・雨・雪	シエル・ル–ド	火～木 10:00～18:00	お客さんに失礼 气にしてない	–2000 3000	和ユ–リ好感度在5000以上
お土产话	紫色	晴	森	月・金～日 10:00～18:00	乐しかつたよ 旅行の话をしようか?	–2000 3000	—
指轮をあなたに（告白）	蓝	晴	任意	土・日6:00～23:00	—	2000	—
突然の…（告白）	蓝	晴	シエル・ル–ド	土・日6:00～23:00	告白を断る 告白を受け入れる	–3000 2000	背包中有戒指，和ユ–リ好感度在25000以上，赠送其礼物次数达100次以上
指轮に想いを（告白）	蓝	晴	任意	土・日6:00～23:00	—	2000	和ユ–リ好感度在25000以上，赠送其礼物次数达130次以上，事件“突然の…”选择拒绝她1周后
ユ–リのピンチ	绿	晴	森	月・金～日 10:00～18:00	ちがう? →动物をいじめて げんかはない? ちがう? →あそわれていると	–4000 –2000 4000	和ユ–リ在交往状态中
お味わいいかが?	黄	晴・雨・雪	出荷业者的家	月・金～日 12:00～15:00	いただきます→もうちょっと そろそろ归る いただきます→すごくおいしい	–4000 –1000 3000	和ユ–リ在交往状态中，エマ在家
2人の幸せ（求婚）	红	晴	任意	土・日 6:00～23:00	—	2000	和ユ–リ在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后
未来を梦见て（求婚）	红	晴	シエル・ル–ド	土・日 6:00～23:00	プロポ–ズを断る プロポ–ズを受け入れる	–3000 2000	和ユ–リ在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后
青い羽に思いを（求婚）	红	晴	任意	土・日 6:00～23:00	—	2000	和ユ–リ在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后，“未来を梦见て”事件中拒绝她1周之后

全商店简介

游戏中最初小镇只有一家小小的杂货店，随着故事的进行以及小镇复兴计划的完成越来越多的人会来到小镇，各种各样的商店也会得以开放。

杂货屋

开店条件：初期开放

说明：主要贩卖各种种子、杂货，种子品质固定为0.5星，部分种子需要出荷一定数量的作物才会追加，可以参照收到的信件提示；出荷某一季节全种类作物会追加新的种子；第一次旅行之后追加种子オレンジの苗。除了种子之外还有大量料理配方（レシピ）出售，尤其是“××の基础”最好一出现就购买，不然钓鱼或者挖矿很难得到该种类下的高级料理配方。从第一年夏开始会贩卖背包，最大可以升级到80格。交往和结婚所需的戒指、青い羽根也在这里出售。另外这里还可以选择使用4朵鲜花制作花束，不同品质的鲜花算2朵，具体如下表：

花束名称	所需鲜花
炎帝のワルツ	ピンクローズ、チューリップ、レッドローズ、ガーベラ
花鸟风月	なでしこ、あじさい、りんどう、マーガレット
想いを贵方へ	ピンクローズ、レッドローズ、ホワイトローズ、ブルーローズ
十六夜の月	なでしこ×2、ホワイトローズ、ホワイトローズ
太阳へのあこがれ	ひまわり×2、スノードロップ、ガーベラ
大地の祝福	除了以上搭配外的其他搭配

钓具屋

开店条件：コサブロウ登场后

说明：贩卖捕鱼工具、能够使鱼快速上钩的钓りエサ等等，店铺和杂货屋在一起，コサブロウ登场需要和ハナ友好度高。

レベッカ设计

开店条件：第一年春25日自动。

说明：贩卖各种设计图纸，另外还会贩卖石材、木材等建筑材料，本商店开放后才开始真正进入《牧场物语》的世界。

シエル・モード

开店条件：建设仕立て屋且ユーリ登场后

说明：服装店，出现的服装跟全体村民的友好度以及小镇复兴计划的完成度有关。制作服装时需要背包内有符合条件的道具以及足够的金钱，注意道具质量星级也算是制作的重要依据。

スピールダンジュ

开店条件：建设美容师の家后且アレン登场后

说明：理发店，每天一次可以在这里改变发型和发色，统一为3000G，小镇复兴计划5完成后、和アレン好感度高以及结婚后都会开放新的发型。

ツバキ旅行店

开店条件：建设旅行案内の家且ガードナー一家登场后

说明：可以去各地旅行，从而搜集稀有素材，得到全新的图纸，具体说明见后文，不管什么时间，选择结束旅行后回来就会自动睡眠进入第二天。

ニールアニマル

开店条件：第一年春9日自动。

说明：贩卖各种动物、道具并且可以在这里进行放牧。带动物去アニマルランド放牧游戏时间50小时以上，就能产出极上系列副产品，放牧时不管几点回来都会自动睡眠进入第二天，上级动物祭り的比赛中放牧时间是重要参考条件，如果没进行过放牧很可能好感度全满却不能获得冠军。

ハピネスペット

开店条件：建设洋风の田舎家且ロッド登场后。

说明：贩卖各种宠物及相关道具小镇复兴计划4、5完成后会增加宠物种类。

クローゼ医院

开店条件：建设医者の家且クローゼ登场后

说明：可以在这里回复体力和状态，体力回复需要1000G，状态回复需要3000G。

レストラン・カモン

开店条件：建设洋风料理屋の家且カモンベール登场后

说明：贩卖各种美食，食用之后可以回复体力和状态，カモンベール是料理配方的重要来源之一。

魔女さまのお店

开店条件：隐藏结婚候补魔女さま登场后。

说明：每天可以在这里改变肤色、眼睛的颜色和脸型一次，需要携带毒蘑菇、葡萄或者葡萄料理做交换。

サンドラ屋台

开店条件：第二年夏1日サンドラ登场后

说明：进行物物交换的地方，可以用农产品和料理交换矿物、羽毛、菜单等不容易得到的物品，雨天不开店。

チャイ・カノン

开店条件：建设洋风の平屋且オリビア登场后

说明：饮茶店，饮用之后可以回复体力和状态，比起食用美食，回复量较少。

ダンヒルメモリー

开店条件：建设了思い出馆后

说明：可以在这里看到特殊的回忆画面。

店名	营业时间	月	火	水	木	金	土	日
コハナ商店・杂货屋	10：00～18：00	○	○	×	○	○	○	×
コハナ商店・钓具屋	10：00～18：00	○	×	○	×	○	×	×
レベッカ设计	10：00～18：00	×	×	○	×	○	×	○
シエル・モード	10：00～18：00	×	○	○	○	×	×	×
スピールダンジュ	10：00～18：00	○	×	×	○	○	×	×
ツバキ旅行店	10：00～18：00	○	○	×	○	○	×	×
ニールアニマル	10：00～18：00	○	○	○	○	×	×	×
ハピネスペット	10：00～18：00	○	○	○	○	×	×	×
クローゼ医院	10：00～18：00	○	○	○	×	○	○	×
レストラン・カモン	10：00～18：00	○	×	○	○	×	○	○
魔女さまのお店	12：00～17：00	×	○	○	○	×	×	×
サンドラ屋台	19：00～22：00	×	×	×	×	○	○	○
チャイ・カノン	10：00～18：00	×	×	×	×	○	○	○
ダンヒルメモリー	10：00～18：00	×	×	×	×	○	○	○

小贴士

睡眠时间与体力状态

正所谓早睡早起身体好，游戏中每天在22：58前睡觉第二天6：00就会准时醒来，而且状态是最佳。但如果像小编这样熬夜的人会怎么样呢？在22：58～23：58睡觉第二天身体状态就会下降一格。在没有闹钟的情况下，在23：59～2：58睡觉的话第二天7：00才会起床，体力回复量少，状态下降一格……以此类推，睡得越晚起的越晚，最晚会10：00才起床，身体状况变成最差，体力最少（默默望着一众熬夜加班的小编……）。和村长关系好的话能够得到闹钟的图纸，制作后就可以选择睡几个小时来恢复体力。

组合增益（コンボ）

在编辑模式摆放物品的时候会有增益组合，例如将四个养蜂箱摆放成正方形能够在收货时多收获蜂蜜，40个养蜂箱放在一起还会产生更强大的增益效果，蘑菇栽培木也是如此。当产生增益组合时画面下方会有提示，玩家在编辑模式时可以自行探索，下面仅列出几种常见组合。

设置物	设置位置	增益效果	备注
养蜂箱	排列成正方形或长方形	能够采集更多的蜂蜜	设置4个以上可以采取2个蜂蜜，18个以上可以采取3个
きのこ栽培の木	排列成正方形或长方形	能够采集更多的蘑菇	设置4个以上可以采取2个蘑菇，18个以上可以采取4个
ウマの置物+风见鸡5个+ニワトリの置物	牧场内同一区域任意位置	鸡的好感度更容易上升	ウマの置物设置一个各种增益组合都可以共用
ウマの置物+ミルク罐5个+ウシの置物	牧场内同一区域任意位置	牛类型动物的好感度更容易上升	ウマの置物设置一个各种增益组合都可以共用
ウマの置物+饲い叶ロール5个+ヒツジの置物	牧场内同一区域任意位置	羊类型动物的好感度更容易上升	ウマの置物设置一个各种增益组合都可以共用

S/L（存档/读档）

由于本作可以随时存档，这使得反复S/L（存档/读档）变得非常重要。举个简单的例子，捕鱼用鱼の仕かけ非常容易坏，在收获鱼之前存档，如果坏掉就读档，这是早期小木材缺乏时节省材料的方法之一，固执一点的话可以只靠村长赠送的鱼の仕かけ捕鱼一整年。在缺乏某些指定资源时也可以在进山采集前存档，没有就读档。在ガーデニングツアー前一晚睡觉前存档，第二天听取大家评价后读档，根据大家评价对布置进行调整，之后肯定能满足所有人要求从而获得高评价……类似这些随机的地方都可以使用S/L改变，当然这么做会降低一点游戏的乐趣，毕竟处处充满惊喜才是游戏真谛。

关于作物的品质

游戏中作物的品质由星星标志表示，其实每个星星标志可以视为60点，作物品质增加满60可以得到1颗星，30到60点为半颗星，不满30则没有星。初期杂货店贩卖的种子实际上是59点，每使用一次肥料能够增加5点，因此初期种子施肥1次为64点，收货时就能收获1星作物。台风时屋外所有作物-5点，使用种メーカー制作种子会在原植物点数上+2点生成种子，因此比赛获得的作物能够生成1.5星种子。农田等级越高所能加的点数就越多，梯田最上方的农田加点高于下方农田。另外使用最高级农田ふかふかの田种植同一种作物（八小块农田都种植同一作物）并积极施肥，有一定几率收获巨大作物，巨大作物是获得作物祭的最好选择。

人物简介

ニール



生日：冬9日
角色简介：经营着小镇的动物屋“ニールアニマル”，不擅长和人交流，散发着生人勿近的气场，由于不擅长说话常常被人误会，其实是十分温柔的人，对动物尤其有耐心，是个喜好分明的人，因此选择礼物要十分小心。
登场条件：自动
喜欢的物品：エビチリ、米饭类料理、扬げ物类料理、全种类动物副产品、宠物・动物饲料、ブーンドロップ草
讨厌的物品：サラダ类料理、甜的点心类食品、甜的饮料、全种类花、全种类ハーブ、全种类矿石

新郎候补





アレン

生日：春16日
角色简介：经营着小镇内惟一的美容院，对谁都采取十分自信的态度，稍微有一点强硬，但对待工作绝对的认真。
登场条件：建设美容师の家并设置后
喜欢的物品：ジェノベーゼパスタ、ハーブ制成的料理、全种类花、パスタ类料理、パイ・アイス类点心、ホタル・チョウ类昆虫
讨厌的物品：ぎょうざ、日式料理、青汁、全部种类红茶、全部种类バッタ



セルカ

生日：秋12日
角色简介：管理大屋的管家，对主人忠诚，对他人十分有礼貌，言谈举止优雅给人十分冷静的感觉，是能让人依赖的大哥哥。
登场条件：建设异国のお屋敷并设置后
喜欢的物品：ハーブパスタ、ケーキ类点心、全种类红茶、ジャム、全种类ハーブ、全种类花、贝类鱼
讨厌的物品：チョコジャム、全种类昆虫、全种类矿物、全种类动物副产品

センゴク

生日：春24日
角色简介：以前是活跃在第一线的新闻记者，因为追踪某个独家报道发生了一些事情，被迫从前线隐退。平常是吊儿郎当的态度，但是某个瞬间又能看到他敏锐的言行，这种反差使其十分受女性欢迎。
登场条件：建设和风の民家并设置后
喜欢的物品：うな重、和风料理、カプチーノ、カフェモカ、チビ类型以外的鱼、全种类チーズ、お米、鱼のエサ
讨厌的物品：いちごシェイク、鸡蛋料理、全种类点心、全种类ジャム、甜的饮料

ロッド

生日：夏28日
角色简介：经营着宠物店“ハピネスペット”，想要让更多的人知道动物的魅力而来到小镇，性格开朗活泼运动神经也很好，有一点点小孩子气，总之是个充满活力的年轻人！
登场条件：建设洋风の田舎家并设置后
喜欢的物品：ラザニア、米饭类料理、面包类料理、全种类甜的饮料、ハチ以外的全种类昆虫、全种类动物副产品
讨厌的物品：シュークリーム、サラダ类料理、カレー类料理、パイ・冷的点心

新娘候补

イロハ

生日：冬5日
角色简介：出生在冶炼世家的女孩，为了修行采集各种矿石而来到村子，性格十分认真，非常努力。但是因为太过努力而让人十分担心，擅长演奏琴和笛子，音乐祭时会展露身手哦。
登场条件：自动
喜欢的物品：れんこんのはさみ扬げ、サラダ类料理、焼き物料理、豆乳的点心、全种类矿石
讨厌的物品：いかめし、全种类动物副产品、全种类甜的饮料、全种类红茶



ティーナ

生日：夏12日
角色简介：被报社派遣而来的非常活泼的女孩子，总是活力十足地为大家配送报纸，充满好奇心，最近对使村庄恢复活力的牧场主充满兴趣！
登场条件：建设新闻配达の家并设置后
喜欢的物品：オレンジシャーベット、甜的点心、全种类饮料、全种类水果、全种类宝石
讨厌的物品：キャロットスープ、使用蔬菜制作的料理、ショートケーキ、カエル・ミツバチ类昆虫

ユーリ

生日：冬19日
角色简介：エマ的女儿毕业后来到小镇开设“シエル・ルード”服装店，中性的打扮非常个性，不善言谈，天气好的时候会出门散步，喜欢努力的设计服装并制作，性格非常稳重。
登场条件：建设仕立て屋并设置后
喜欢的物品：ハーブスープ、全种类红茶、贝类鱼、ホタル・チョウ类昆虫、毛系玉、全种类花、全种类矿物
讨厌的物品：キムチ、刺激物类型料理、使用チョコ制作的点心、バッタ、マヨネーズ



ミシェル

生日：秋17日
角色简介：为了让居民们感到快乐而被村长叫到村子里来的女孩，在“レストラン・カモン”里表演魔法秀，是非常了不起的魔术师。非常率直也很任性，对于不能表达自己真实的一面而感到烦恼。
登场条件：建设洋风料理屋和メルヘンチックな家并设置后
喜欢的物品：シフォンケーキ、全种类红茶、全种类水果、全种类花、全种类ヨーグルト、全种类矿物・宝石
讨厌的物品：フルーツグラタン、サラダ类料理、全种类鱼・昆虫、チーズ、バター、マヨネーズ

フェリシア

生日：春21日
角色简介：喜爱美食的可爱女孩子，为了品尝美食而在“レストラン・カモン”打工，是怎么吃也不会胖的类型。
登场条件：建设洋风料理屋の家和宿屋の家并设置后
喜欢的物品：あんこうなべ、サラダ・ミルク类之外的料理、全种类チーズ・ヨーグルト・バター・ジャム
讨厌的物品：ミルク、ミルク类料理、羊毛、カエル类昆虫、全种类矿石・宝石

隐藏结婚候补

シュミット

生日：冬26日
角色简介：某国王子，身份尊贵，举止优雅，外形帅气，向往自由的生活而来到小镇。
登场条件：建设小镇复兴计划5里的异国风屋敷后的冬天登场
喜欢的物品：シチュー、かぶの煮物、きりぼしだいこん、おでん、ミルク、茶、チョコ、ムーンドロップ、焼きいも

魔女さま

生日：冬29日
角色简介：女神的劲敌，性格傲娇有几分可爱，喜好、行为都很奇怪。
登场条件：通过钓鱼、挖矿集齐3枚漆黑の欠片，并去古代遗迹收集古びたどぐう5个（至少需要去3次），建成魔女的家之后她就会登场
喜欢的物品：ブラボードリンク、毒きのこ、所有药材、杂草、木材、石材、野花

普通居民

ダンヒル

生日：春6日
登场条件：最初居民
喜欢物品：コーンシチュー、ワイン、コーヒーパック、パスタ类、チーズ类

レベッカ

生日：夏9日
登场条件：第1年春25日自动登场
喜欢物品：海鲜オムライス、ミルク、全种类鱼、乳制品、木材类、石材类

ガードナー

生日：秋2日
登场条件：建设旅行案内の家并设置后
喜欢物品：パンプキンドリア、ジュース、小鱼以外的鱼类

トニ

生日：夏14日
登场条件：第1年春25日自动登场
喜欢物品：オムライス、全种类鱼、チョウ以外昆虫、長ぐつ、土

カミリヤ

生日：夏5日
登场条件：建设旅行案内の家并设置后
喜欢物品：きのこスパゲッティ、いちご、香草类、毛糸玉

クローゼ

生日：春13日
登场条件：建设医者の家并设置后
喜欢物品：サラダパスタ、花、香草类、どくのきのこ以外的きのこ

ヒナ

生日：夏26日
登场条件：建设旅行案内の家并设置后
喜欢物品：プリンアラモード、全种类花、水果、鸡蛋、水果的ジュース和シェイク

エマ

生日：春28日
登场条件：最初居民
喜欢物品：アップルアイス、乳制品、羊毛类、鸡蛋、ムーンドロップ草、マジックブルー草等野生鲜花

カモンベール

生日：夏2日
登场条件：建设洋风料理屋の家并设置后
喜欢物品：バジルチーズパン、バジル、どくのきのこ以外的きのこ、全种类鱼

オリビア

生日：秋28日
登场条件：建设洋风の平屋并设置后
喜欢物品：マンゴーケーキ、香草类、全种类花、全种类水果、ミルク、ハチミツ

コサブロウ

生日：夏22日
登场条件：第1年冬之后和ハナ的友好度在30000以上
喜欢物品：いかめし、かぶ、全种类鱼、水果ジュース和シェイク

サンドラ

生日：秋7日
登场条件：第二年夏以后，村复兴计划4入手后，且ホッサン在村中
喜欢物品：ブラボードリンク、全种类药、杂草、木材类、石材类、可以捡取的花

ハナ

生日：秋20日
登场条件：最初居民
喜欢物品：豆乳アイス、ジュース和シェイク、全种类鱼、チョウ类昆虫、ホタル类昆虫

女神さま

生日：春8日
登场条件：第1年春27日自动登场
喜欢物品：いちご、水田之外的田地培育的蔬菜、ミルク、鸡蛋、全种类花

ホッサン

生日：秋5日
登场条件：：建设二阶建ての宿并设置后
喜欢物品：お好み焼き、マヨネーズ、可以捡取的果实、どくのきのこ以外的きのこ

ソクラ

生日：春29日
登场条件：第1年春17日早上起床时
喜欢物品：トリュフ、全种类昆虫、チーズ类、乳制品类

ナルク

生日：冬12日
登场条件：建设二阶建ての宿并设置后
喜欢物品：シュークリーム、甜的点心、トンボ类、可捡取的果实

アリス

生日：春29日
登场条件：第1年春17日早上起床时
喜欢物品：ローヤルゼリー、花、香草类、鱼类





Nintendo eShop



3DS下载游戏图鉴

在任天堂e商店中，为玩家们提供了4类游戏：1.3DS下载游戏；2.“3D经典系列”下载游戏；3.DSi ware下载游戏；4.Virtual Console，即GB和GBC等模拟器游戏。“掌机e时代”将以前两类游戏为主，以图鉴的形式为玩家们展示和介绍3DS专用的下载游戏。本栏目收录了2011年10月至2012年3月发售的日、美版3DS下载游戏共34款，每款下载游戏都有小编的推荐度打分，以C、B、A、S逐级提升，希望能为还在犹豫和选择的玩家们提供参考。



轻松谜题系列 爱丽丝和魔法纸牌

おてがるパズルシリーズ アリスと魔法のトランプ

推荐度	Arc System Works	PUZ	2011年10月5日	日版
B	1人	500日元	全年龄	无对应周边





本作是一款轻松的解谜小游戏，讲述了魔法学园的爱丽丝不小心将魔法纸牌弄丢，为了找回纸牌，她的宠物小猫踏上了不断滚动的旅程。游戏玩法类似弹珠球，玩家需要在合理的位置设置障碍，让爱丽丝的小猫按照指定路线滚来滚去，收集全部的纸牌并到达终点。游戏画风清新可爱，最初虽然比较简单，但是随着各种道具以及陷阱的添加，使得游戏难度不断上升，例如后期的分身障碍、移动障碍、次数限定的障碍等都十分考验玩家的预判能力。游戏关卡数比较多，完成一定关卡后还能收集到爱丽丝的可爱CG。



拉推

引く押す

推荐度	Nintendo	PUZ	2011年10月5日	日版
B	1人	700日元	全年龄	无对应周边





本作是一款风格清新的解谜游戏，故事发生在一个到处充满生机的小镇，镇上竖立着许多神奇的砖块墙，墙上的部分砖块可以任意拉伸、推进，很多调皮的孩子在墙上乱爬被困了进去，主人公的主要任务就是解救这些可爱的孩子。游戏的目的十分简单，就是想尽一切办法移动组成墙壁的方块，为主角制造登上顶端的梯子。结合3D显示功能砖墙非常有立体感，不同的拉、推、跳跃方法让解谜变得没那么容易，需要动一番脑子。玩家还可以自由绘制充满个性的图案谜题，通过QR码的形式与他人交换挑战。

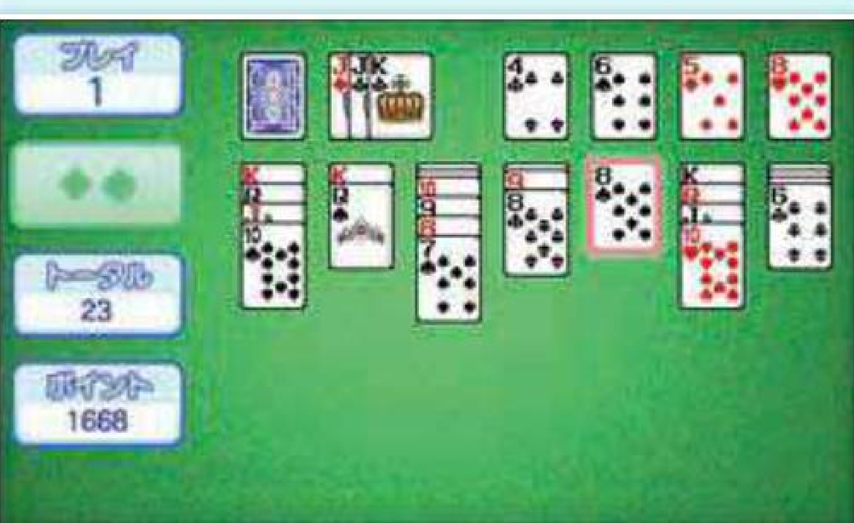


ARC风格 纸牌接龙

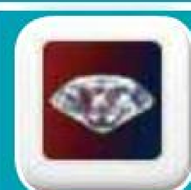
ARC STYLE：ソリティア

推荐度	Arc System Works	TAB	2011年10月19日	日版
C	1人	300日元	全年龄	无对应周边





本作是单人扑克游戏，收录了单人扑克游戏中最为有名的“克朗代克（Klondike）”，以及规则浅显易懂、受到男女老少欢迎的“蒙特卡洛（Monte Carlo）”，其中的克朗代克就是Windows系统中标准配置的扑克接龙游戏。玩家可以在3DS的上屏和下屏中任选一边游玩，而且游戏搭载了各种便利的功能，比如退回上一手、提示、中断记录等，确保玩家能够舒适地进行游戏。每次过关后，可使用的扑克花纹以及背景都会增加，玩家可以根据自己的喜好来选择特定的环境，更为惬意地享受纸牌乐趣。



怪盗史黛娜和30颗宝石

怪盗スティナと30の宝石

推荐度	Silver Star	RTS	2011年10月19日	日版
A	1人	700日元	12岁以上	无对应周边





作为即时战略游戏的本作分为“怪盗篇”和“刑事篇”。在“怪盗篇”中，玩家要扮演怪盗史黛娜，先通过怪盗机器人扰乱房间的警备后趁虚而入，解除控制台的密码并夺取宝石；而在完成“怪盗篇”后开启的“刑事篇”中，玩家则要事先安排警力，保护好陈列在房间里的宝石。游戏考验玩家的是排兵布阵以及发现危险后的临场应变能力，有一定难度。本作共有30个关卡，每个关卡都可以以怪盗方和刑事方两种不同的立场来攻略，无论是偷取宝石还是守护宝石，都需要经过仔细考虑后才能顺利完成任务。

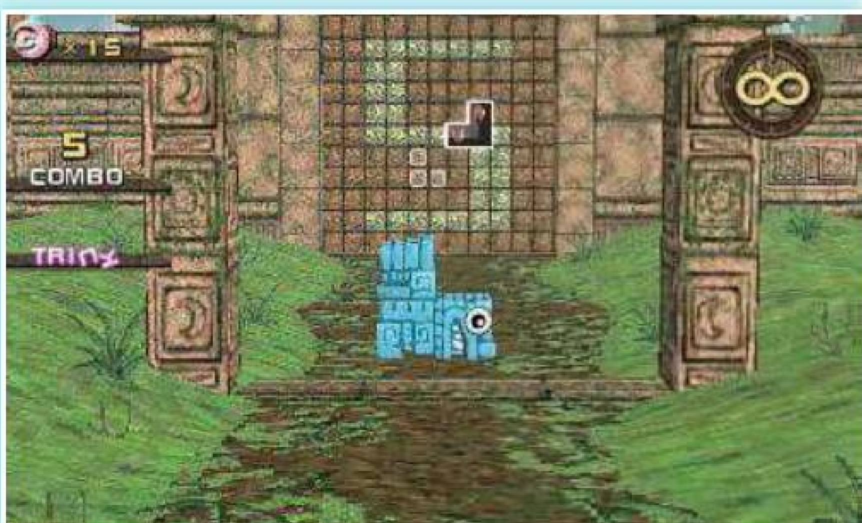


疾走的阿纳特斯

疾走すりぬけアナトウス

推荐度 A	Nintendo	PUZ	2011年10月21日	日版
	1～2人	800日元	全年龄	无对应周边





原名中的アナトウス指的是游戏中的创造神，而在日文中的谐音是“穴通す”，也就是穿过洞穴。这个标题非常形象地描绘出了本作的特点：操纵形态各异的方块，以极快的速度从墙壁上限定的空洞穿过，最终到达终点。由于每块墙壁上留有的空洞位置、大小和形状各不相同，在穿行时玩家必须于限定时间内，在脑海中事先将可以穿过墙壁的角度规划好，然后立刻实施，对大脑的反应速度有一定的要求。而且本作还支持单机双人对战，利用十字键和功能键，就能让玩家在两个屏幕上一较高下。



Nikoli的谜题 孤独爱好者

ニコリのパズル ひとりにしてくれ

推荐度 C	Hamster	PUZ	2011年10月26日	日版
	1～4人	500日元	全年龄	无对应周边





本作收录了“孤独爱好者”共50道问题，且与之前《Nikoli数独3D 8题1000问》中同名模式的谜题迥异。孤独爱好者是指将多余的数字擦掉，令每一行列的数字都不产生重复的谜题，通过作者的精妙设计，玩家能够体验到突破各种谜题的兴奋感。这50道问题在闯关模式中是按照顺序解答，而在随机出题模式下则因打乱顺序而加强了题目的难解度。系统还会自动记录每一关的平均过关时间，让玩家在挑战过程中不断刷新成绩。本作对应最多4人联机，但必须每个玩家的机器中都下载了本作。



触摸对决战车3D

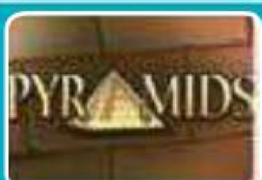
タッチバトル戦 3D

推荐度 B	Silver Star	STG	2011年10月26日	日版
	1人	500日元	全年龄	无对应周边





本作是一款操纵坦克的3D俯视角动作射击游戏。游戏的操作方式十分直观简单，只需用滑杆控制方向，再用触摸屏瞄准敌人进行射击即可完成。玩家可以操纵的战车分为两大类，包括炮弹足以贯穿墙壁的力量型，以及比炮弹更加快速的速度型。游戏以近未来为背景，目标是消灭场上的所有敌人，共有70个关卡足以让玩家长时间游玩，完成普通关卡后开启的附加关卡也极具挑战性。玩家可以对战车进行改造，安装跳跃弹、追踪弹、迫击炮等强力武器。随着游戏的进行还可以获得铜、银、金等4种勋章。

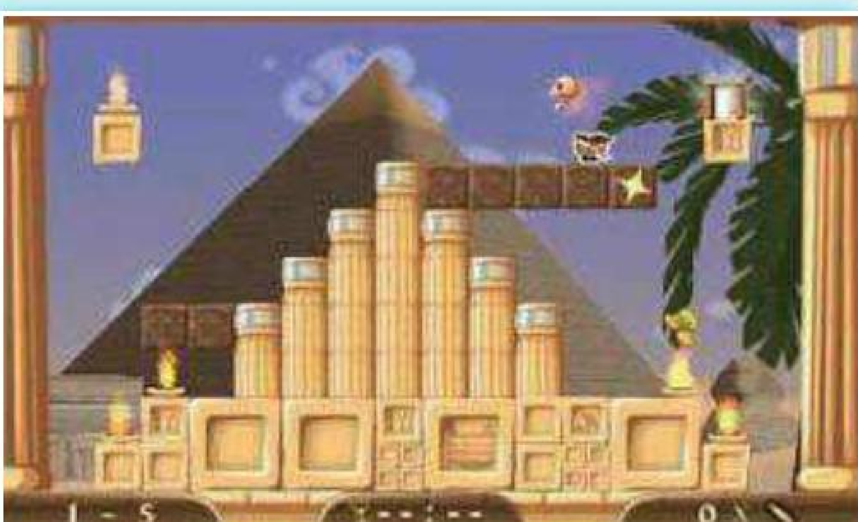


金字塔

Pyramids

推荐度 C	Enjoy Gaming	ACT	2011年10月27日	美版
	1人	3.99美元	全年龄	无对应周边





本作是一款平台动作解谜类游戏，玩家要帮助探险者顺利从神秘的金字塔中离开。这一任务并不轻松，因为金字塔中除了有毒蛇、猛兽外，还暗藏着滚石、尖刺等凶险的机关。玩家可以使用炸药或是手枪等道具，但最有用的还是能制造土块的铁铲，土块可以用作垫脚石、搭建桥梁或是抵御敌人。想要顺利过关不但要有一定的反应能力，更考验玩家的逻辑能力。游戏总共设置了6大世界54个关卡，过关的时间以及过程中收集到的宝藏对过关后的评价有较大的影响。利用官网提供的QR码还可以解锁全新的免费关卡。



竹枪英雄

タケヤリマン

推荐度 B	Poisoft	ACT	2011年11月2日	日版
	1人	400日元	全年龄	对应邂逅通信





“竹枪英雄”是本作中假想将于2034年出现的一种体感游戏框体，为了解除饱受压迫的人民的劳苦，玩家作为正义的一方要手持竹枪，向邪恶大名的大本营发起突击。游戏采用第一人称视角，按下Y键就能向目标进行突刺，按B键为伤害更高的蓄力突刺，按A键还能使出有次数限制的特殊突刺，刺杀足够的敌人就能过关。随着游戏的进行，会逐渐解锁游戏框体、即开启新的关卡和模式。下屏幕会显示玩家当前的杀敌数、连击数、分数等信息，而玩家的成绩会保存在卡片中，作为邂逅通信时与其他玩家交换的资料。



樱武士

櫻侍

推荐度 A	Nintendo	ACT	2011年11月16日	日版
	1人	700日元	12岁以上	无对应周边





本作是一款内核系统虽简单，但耐玩度很高的小游戏。主人公需要在古代日本的各个地点奔波，以拔刀术击败野武士和城主。在跟敌人战斗时，玩家需看准对方攻击的时机，先行使用后退或侧移回避掉，再按下攻击键将其消灭，而在敌人举刀的瞬间对其攻击，还能发动类似《鬼武者》中的“一闪”攻击，非常刺激。连续闪避掉敌人的招式能够积累及时回避数，该数字不仅直观地显示玩家的操作水平，还能到商店里交换道具。各种辅助道具能替玩家降低BOSS（城主）的强度，方便使用强力的必杀技将其击败。

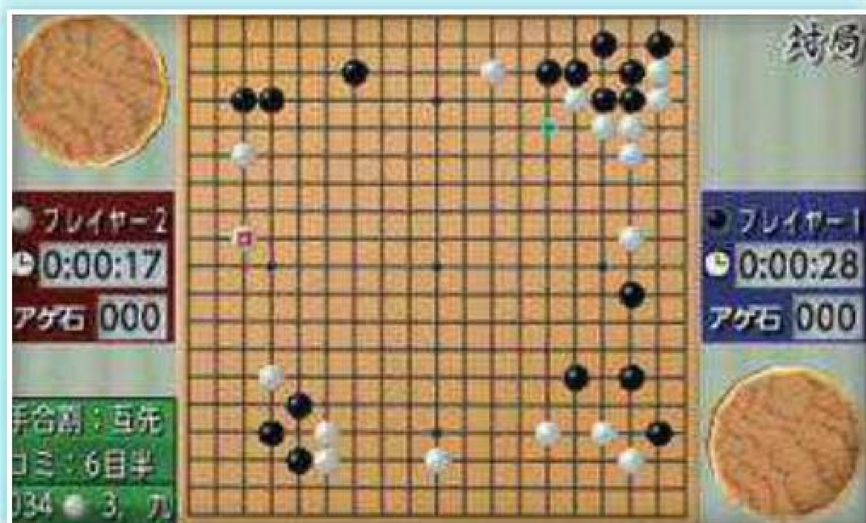


银星围棋3D

银星围碁3D

推荐度 B	Silver Star	TAB	2011年11月22日	日版
	1～2人	800日元	全年龄	无对应周边





著名围棋游戏软件“《银星围棋》系列”在3DS上登场。CPU的棋力设置分为5个阶段，从刚刚学会规则的“入门级”，到让高手也煞费苦心的“最上级”应有尽有，玩家可以挑战最适合自己等级的对手。游戏带有交互下子功能，可以让两名玩家进行对战；棋谱能够保存25盘，保存过的棋谱随时可以调出来研究或复习；对于初学者来说，还有棋谱表示与下子提示功能，能够帮助玩家快速成长起来。通过触控笔还能将盘面自由放大缩小，甚至是给盘面标上辅助线，也能像鼠标一样双击下子，非常方便。



ARC风格 简约麻将3D

ARC STYLE：シンプル麻雀3D

推荐度 C	Arc System Works	TAB	2011年11月30日	日版
	1人	500日元	全年龄	无对应周边





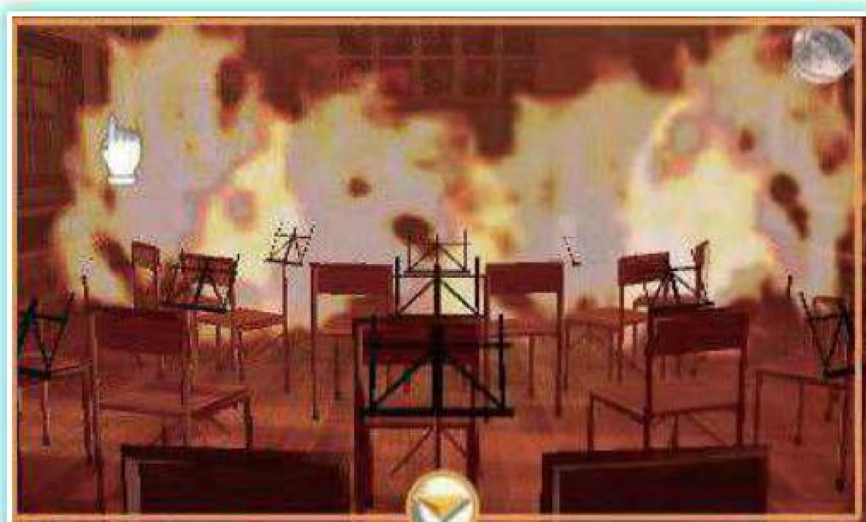
“ARC STYLE”是Arc System Works旗下的下载游戏系列，以易上手和廉价为特点。本作中玩家可以与游戏内置的8位角色进行麻将大战，从普通的男女生、不良少年、金发女子，到大叔、婴儿乃至熊猫都会成为对手。这些角色都有着鲜明的个性和各自的出牌风格，比如初学者爱丽丝的打法较为保守、不良少年倾向于混一色和清一色，恶搞角色熊猫则变幻莫测、难以揣摩。玩家在游戏中的成绩会保留在“战绩”项目中提供随时查看。通过3DS的景深效果，也让游戏中桌上的麻将变得更为逼真。

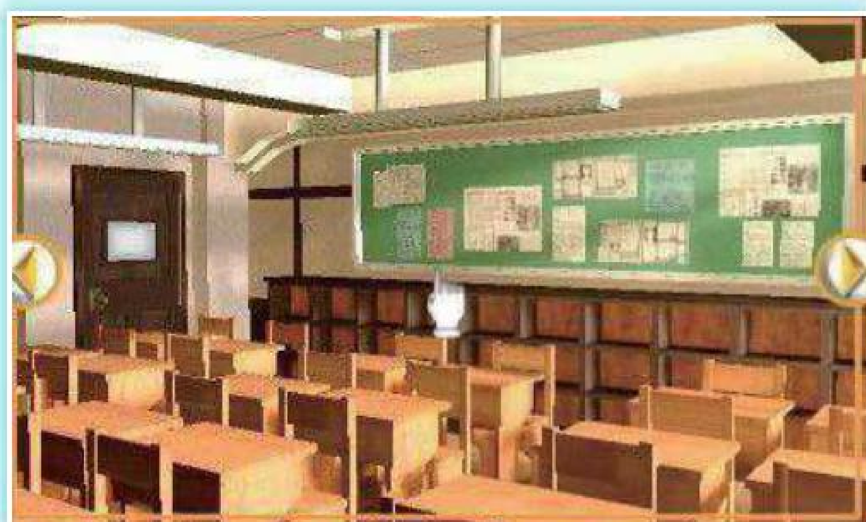


简单下载系列 Vol.2 THE 密室逃脱 学校旧校舍篇

SIMPLE DLシリーズVol.2 THE 密室からの脱出 ～学校の旧校舎篇～

推荐度 B	D3 Publisher	AVG	2011年12月17日	日版
	1人	500日元	全年龄	无对应周边





本作是《简单下载系列 Vol.1 THE 密室逃脱 不可思议的小熊汉堡店篇》的续作，讲述主人公和朋友猜拳失败后被迫来到旧校舍试胆，被困在教室中而发生了一系列不可思议的事情，最后安全逃脱并发现真相的故事。游戏依然由三大关卡和一个隐藏关卡组成，完成隐藏关卡才能明白事件的真相，玩家需要寻找各种能够帮助逃脱的道具并合理整合之后使用。本作活用了3DS的陀螺仪、麦克风、触摸屏等功能，解决了前作必须严格按照顺序解谜的问题，游戏最后的真结局也有几分感人。

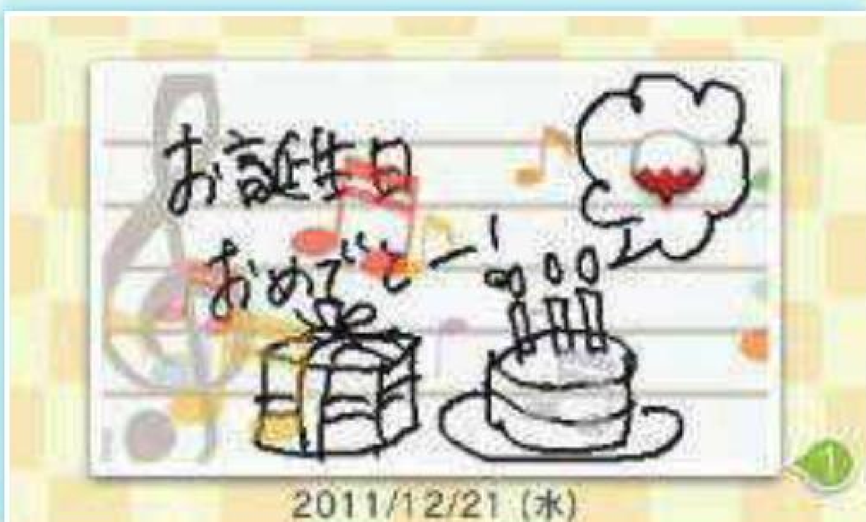


无意识交换日记

いつの间に交换日记

推荐度 A	Nintendo	ECT	2011年12月21日	日版
	1人	免费	全年龄	对应邂逅通信/无意识通信





本作是一款能够制作手绘日记并和他人交换分享的有趣软件。玩家可以利用3DS的触摸屏进行书写和绘画，绘制过程会被完整保留下来，完成后的日记可以通过无意识通信或者邂逅通信发送给其他玩家。收到日记后打开，日记将按照绘制轨迹从头播放整个过程，到最后一刻才能看到日记的完整内容，十分有趣。甚至还可以在日记中插播音频、照片、更改日记底版样式等等，极高的自由度能令玩家设计出充满个性的日记。同时一些游戏的制作人也会不时发来交换日记，对自己的作品进行宣传。



变换之力

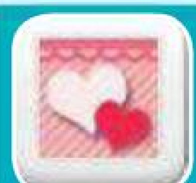
Mighty Switch Force!

推荐度 A	WayForward	ACT	2011年12月22日	美版
	1人	5.99美元	10岁以上	无对应周边





“Mighty系列”曾在NDS上推出过两款DSi ware下载游戏，本作则是其在3DS平台的首秀。游戏的一开始，宇宙流氓姐妹就逃离了看守所并在星球上大肆破坏，玩家要控制女警帕特莉夏将她们缉拿归案。主角的最大特点是头盔拥有变换三维空间的特殊力量，令逃犯无所遁形。虽然有武器的存在，但枪战并不是游戏的主题，本作的重点是充满3D空间感的动作解谜。利用头盔的变换之力，玩家可以把场地背景中的物体拉过来，进而形成道路或是压扁敌人，也可以凭此在机关间穿行，3DS下屏幕的雷达则用于显示逃犯的位置。



跃动贴纸照

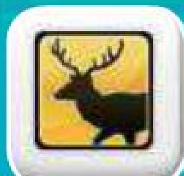
とびだすプリクラ☆

推荐度 C	Nintendo	ECT	2011年12月27日	日版
	1～4人	600日元	全年龄	无对应周边





本作是一款能够帮助玩家使用3DS拍摄贴纸照的软件。软件内收录大量可爱的背景，使用3DS的摄像头能够轻松进行拍照，使玩家摆脱了街机厅里的贴纸相机的次数、时间、枚数等限制。结合3D摄像头能够拍出3D效果，使照片仿佛跃出屏幕，利用触控笔可以轻松对照片进行绘制，笔的颜色和粗细都可以自由设定，还能够在照片上添加各种文字、图案、闪亮效果等等，打造属于玩家自己的贴纸照。本作还于2012年2月13日～29日间追加了4款DLC背景，有马里奥赛车、春天的试炼等不同主题，每款100日元。



鹿狩王

鹿狩王

推荐度	Arc System Works	STG	2011年12月28日	日版
B	1～2人	500日元	全年龄	无对应周边





本作是一款狩猎主题的动作射击游戏，也是Wii平台游戏《鹿狩》的续作。在森林、瀑布、沼泽等5种自然场景中，出没着各种动物，玩家可以使用弓弩、霰弹枪或狙击枪这3种武器，对鹿、熊或老鹰等展开狩猎，瞄准时则能自由选用3DS的滑杆或陀螺仪操作。游戏设有挑战高分的速成模式；达成特定条件如“一击捕获”、“形成连击”等才能过关的任务模式，完成目标时还能得到金杯作为奖励；支持双人游戏、或协力或对抗的VS模式；还有对应AR卡片，将游戏中美丽的自然景观展现在现实中的AR模式。



图形拼词游戏e2

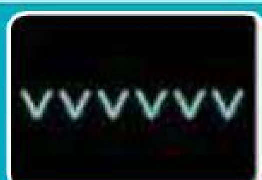
ピクロスe2

推荐度	Jupiter	PUZ	2011年12月28日	日版
C	1人	500日元	全年龄	无对应周边





本作是《图形拼词游戏e》的续作，主要玩法就是通过计算横行和纵列的数字做出隐藏的图画。游戏和前作一样收录了150道问题，难度逐步提升，且全都经过重新制作，让老玩家也能体验到更新鲜的谜题。同时添加了对应陀螺仪功能，使玩家在解谜过程中能够自由改变谜题方向，更快更舒适地进行游戏。本作同样收录众多可爱的图形，玩家在完成谜题之后就可以看到。标记功能得到保留，能够详细标注出哪些需要涂画哪些不能涂画，同时固定画面、放大缩小等操作也依然可以利用触控笔实现。



次元变换

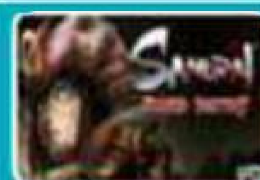
VVVVVV

推荐度	Nicalis	ACT	2011年12月29日	美版
B	1人	7.99美元	10岁以上	无对应周边





本作最早是一款PC平台的Flash游戏，标题中的6个V指的是一个不断变换的次元，玩家要操纵着“绿色船长”在这个交替变化的神秘次元中找寻自己消失了的船员们。游戏的画面采用了复古的8位点阵风格，乍看上去其貌不扬，实则是在向早年的家用电脑C64致敬，下屏幕则用于显示当前关卡的地图。与传统的平台动作游戏不同，本作中主角并不能跳跃，玩家可以通过控制该次元的重力，令其在地面和顶棚间移动，以此来躲避危险的机关。在顺利完成主线模式后，还能解锁一系列附加模式。



武士刀命运

Samurai Sword Destiny

推荐度	UFO	ACT	2012年1月5日	美版
B	1人	5.99美元	13岁以上	无对应周边





本作是一款充满日式和风感的横版动作过关游戏，主角“茜”是一名女武士，为了救回自己的兄长，他需要与忍者、武僧、野武士等众多敌人交手。游戏的玩法简单直白——清版，运用按键或触控操作，将沿路的敌人全部击倒便可迎来BOSS战。击倒敌人时得到的货币可以用于升级主角手中的武士刀，以解锁新招式、提升伤害，或是对茜进行升级，增加其HP上限和敏捷度等等。关卡中还穿插有特殊的逃脱战，玩家需躲避落下的巨石和飞来的弓箭。游戏还设有生存和挑战模式，角色的等级在各模式间通用。

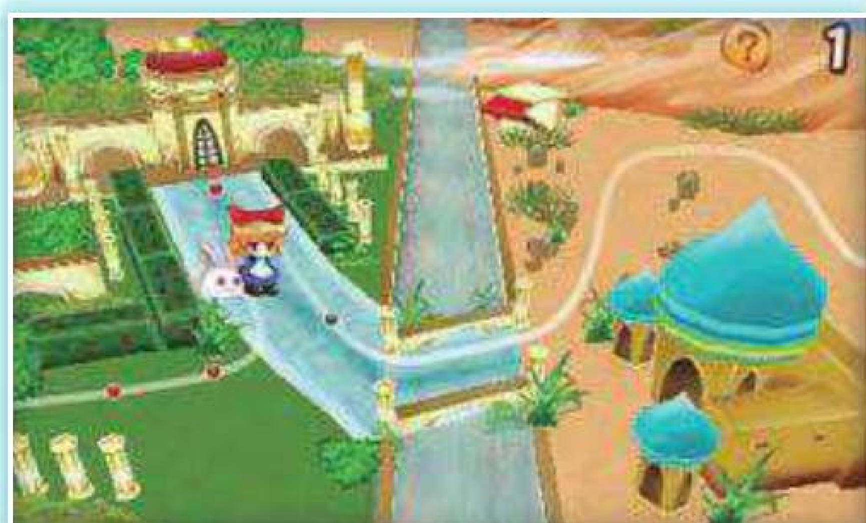


拉比×拉比 插曲3

ラビ×ラビ えぴそーど3

推荐度	Silver Star	ACT	2011年1月11日	日版
A	1人	600日元	全年龄	无对应周边





本作是“《拉比×拉比》系列”的第四作，和之前的作品一样，游戏的类型依旧是强调动作解谜的迷宫脱出类，玩家需要交替操作爱丽丝和莉莉离开复杂的迷宫。活用莉莉的能力是过关的关键，例如住踩莉莉的头，在它跳跃时控制爱丽丝跳跃，就可以开启高处的机关；利用莉莉的自爆能力破坏墙壁制造新的道路等等。本作为玩家准备了50个全新的关卡，爱丽丝的同伴们以及全新的陷阱都会登场。和前作一样，本作也搭载了提示技能，不但可以播放过关的动画演示，实在打不过还可以直接跳过关卡。



弹珠台3D

Zen Pinball 3D

推荐度	Zen Studios	TAB	2012年1月12日	美版
B	1～4人	6.99美元	10岁以上	无对应周边





由Zen工作室制作的弹珠游戏曾在各大游戏机和手机平台上开花，而首款带有立体视觉效果的弹珠台游戏也已登陆3DS。本作中共有4种全新的原创弹珠台，其主题有抵御外星异形的侵略、保卫地球，在中世纪作为圆桌骑士奔赴战场，在雨林中寻找神秘的宝藏和未知的古文明等。除了通过十字键、B键进行基本的弹珠台操作外，按下X键可以在8个视角中进行切换，游戏支持最多4人联机游戏，获得的分数可以上传到网络与其他玩家进行比拼，关卡中还设有4个颇有难度的成就等待玩家的挑战。



3D经典系列 光之神话 帕尔蒂娜之镜

3Dクラシックス 光神话 パルテナの镜

推荐度	Nintendo	ACT	2012年1月18日	日版
B	1人	600日元	全年龄	无对应周边





《光之神话 帕尔蒂娜之镜》是1986年在FC磁碟机上发售的游戏，由已故大师横井军平担任制作人。为了救出被囚禁的光之女神，玩家要操纵着帕尔蒂娜亲卫队队长彼特，与暗之女神美杜莎所率领的冥府大军展开战斗。原作的素质就很高，重制版则强化了场景的纵深感，并且设置了完全还原原作操作手感的“原版模式”，以及在操作上大幅改进的“改编模式”，此模式中彼特能进行弓箭连射，在向上攀爬的过程中可以跳跃，跳跃时按住A键能减缓下落速度等。两种操作模式可以自由选择，令玩家的攻关更加自如。



ARC风格 蜘蛛纸牌

ARC STYLE: スパイダーソリティア

推荐度	Arc System Works	TAB	2012年1月25日	日版
C	1人	300日元	全年龄	无对应周边





本作同样是“ARC风格”系列的作品，是一款十分容易上手的的纸牌游戏。3DS的上屏幕对应3D景深效果，下屏幕对应触摸屏效果，无论玩家看哪一个屏幕都可以进行游戏。本作包含两款纸牌玩法：一种是类似Windows自带的纸牌游戏，玩家需要将乱序的纸牌从K到A以红黑相间的花色顺序排列下去，最后再以黑桃、红桃、方片、梅花的分类从A到K顺序整合成4套牌；另一种玩法是将卡牌4行6列分为24格，每一格放置4张牌，玩家将表面同数字的纸牌取走，直至将所有纸牌取走才算成功。



变异泥巴

Mutant Mudds

推荐度	Renegade Kid	ACT	2012年1月26日	美版
A	1人	8.99美元	全年龄	无对应周边





本作原是针对NDS开发的动作游戏，后来辗转来到了3DS平台，游戏的整体画面也接近复古的16位风格。主人公马克斯在前往祖母家的途中遇到了大量的变异泥巴怪，玩家要借助其身上的装备特性才能度过这片被污染的土地。马克斯装备的高压水枪可以用于攻击，而背上的喷气装置则能令其滞空一段时间。游戏的另一大特色是角色能在近、中、远三个场景中进行切换，收集到的宝石可用于在祖母处换取更加强力的装备。本作中有超过40个关卡，每关还有一个隐藏的大门带玩家前往奖励关卡。



电波人RPG

电波人间のRPG

推荐度	Genius Sonority	RPG	2012年2月8日	日版
S	1人	800日元	全年龄	无对应周边





本作由参与过多款《勇者斗恶龙》作品开发的制作人——山名学负责，游戏有着浓郁的《DQ》风格。玩家需利用3DS的外置摄像头找寻并捕捉隐藏在身边的电波人、令他们成为同伴。颜色、长相各异的电波人有着不同的能力特长和属性，头上长有天线的能使用特殊技能，玩家还可以通过拍摄QR码与他人分享自己捕捉到的电波人。游戏中的迷宫数量颇多，敌人的种类也可谓丰富，隐藏BOSS的设定也让本作的耐玩度和挑战性极高。虽然有一些小BUG，不过在3月2日更新的免费修正版中已全部予以解决。



深爱工具

ラブプラスTOOLS

推荐度	Konami	ETC	2012年2月13日	日版
C	1人	200日元	全年龄	无对应周边





本作是一款为“《深爱》系列”作品服务的工具软件，具体作用为：1.继承前作存档；2.支持AR摄影。在新作中继承存档的重要性对于老玩家来说是不言而喻的，而另一个功能“AR摄影”是本作的主要卖点。购入软件后，便可以通过官方每个月更新的AR记号实现AR摄影。玩家需要下载并打印官方提供的AR记号（必须使用彩色打印），之后对着这张纸使用AR摄影功能，就能让女友出现在真实的世界里了，拍摄的相片则会保存在相簿（アルバム）里。不过对于不玩《深爱》的玩家，本软件也就没有购买价值了。



西部旋转侠

ザ・ローリング・ウエスタン

推荐度	Nintendo	ACT	2012年2月22日	日版
S	1人	1000日元	全年龄	无对应周边





本作有着浓郁的西部风格，外号为“红色闪光”的主角基洛是一只穿山甲，为了保护村庄的家畜不被岩石怪吞食，玩家要操纵着它利用旋转翻滚击倒不断袭来的敌人。主角的各种动作利用滑杆结合触控笔就能完成，战斗时可以使用滚动、旋转追击和手爪追击等丰富的招式，能量蓄满后还能爆发强力的“激转”效果。在动作游戏的基础上，本作融入了塔防的要素，利用赚取到的资金，可以在要道口设置炮塔攻击敌人，或是用矿石给村庄建起防御门。丰富的道具和特殊地形也能成为抵御敌人攻击的重要手段。



真实回忆 记忆碎片

TRUE REMEMBRANCE ～記憶のかけら～

推荐度 B	Arc System Works	ETC	2012年2月22日	日版
	1～2人	500日元	12岁以上	无对应周边





《真实记忆》是里见芝于2006年创作的有声小说，本作则是一款电子小说软件，精美的插画由台湾画师VOFAN绘制，并且追加了原作中没有的情节。在小说的世界中，蔓延着一种将人心束缚在悲伤记忆中的怪病，而拥有抹消记忆特殊能力的人被称为“记忆封士”。剧情讲述了为消除锈色记忆的少女“拉”，与冷淡的青年封士“黑目”相遇后所发生的故事。玩家在游戏中需要做的操作只是用触控笔或按键让文字继续，本作设有5个存档，更有“回顾模式”方便玩家随时查看过往的故事，而在通关后还可以观看制作秘话。



轻松大富豪3D

おきらく大富豪3D

推荐度 C	Arc System Works	TAB	2012年2月29日	日版
	1人	300日元	全年龄	无对应周边





这个“大富豪”可不是中国玩家所熟悉的桌面模拟经营游戏，而是在日本家喻户晓的一种扑克游戏。基本规则跟中国的“争上游”差不多，但是还有一些细节上的区别：例如打出4张同点数的“炸弹”以后，牌面的大小会立刻调换，例如K的牌面会变得比Q要小，这样即使手牌很弱，也可以凭借“炸弹”来扭转局势，这个规则就叫“革命”。本作收录了许许多多这样的规则，玩家可以自行设定哪些生效、哪些无效。画面背景可以自由更换，还有游戏实绩的收集要素，就算一个人也能玩得开心。



趣味迷你高尔夫 触摸！

Fun! Fun! Minigolf TOUCH!

推荐度 C	Shin'en	SPG	2012年3月8日	美版
	1人	4.99美元	全年龄	无对应周边





本作由从GBC时代就为任天堂开发游戏的Shin'en负责制作，《趣味迷你高尔夫》也是Wii平台的下载游戏，玩家可以操纵着自己主机中的原创Mii形象参加各种高尔夫比赛。与标题中所注明的一样，本作在其基础上加入了触摸操作，在使用按键操作时触摸屏还可用来直观地改变视角，比赛的难度循序渐进，81个场地跨越美国、欧洲、亚洲，能令玩家在比赛的同时欣赏到异域风光。赢得比赛后可以获得金币奖励，金币则能用于购买往返的机票、解锁特殊击球限制以及买入各种部件来装扮自己的Mii形象。



多巴胺混合

ドーパミックス

推荐度 B	G mode	ACT	2012年3月14日	日版
	1人	600日元	全年龄	无对应周边





多巴胺是生物体内的脑内神经传达物质，分泌的时候会让生物产生一种兴奋的快感。而本作是一款带有节奏要素的动感类型游戏，利用华丽的颜色和刺激的音乐让玩家分泌出多巴胺，从而享受到乐趣。画面上会出现一些颜色鲜艳的色块，而玩家要根据节奏点击屏幕来破坏这些色块。如果节奏抓得准确，且形成了连击，那么画面效果会越来越绚丽，音乐也会逐渐变得热闹起来。一旦发动“多巴胺模式”，还能自动破坏色块。另外在奖励模式下完成指定条件就能获得称号，解锁破坏色块时的不同效果音。



美人时钟

美人时计

推荐度 C	美人时计	ECT	2012年3月21日	日版
	1人	免费	全年龄	无对应周边





“美人时钟”是一款诞生于2009年、以“在美人时钟和美人进行1分钟的恋爱”为宣传口号的实用计时软件，由360名来自日本各地的漂亮美女手持绘制提示板，提示现在的时间，每一分钟美女的画像就会变化一次，整点的时候会有动画播报提示。玩家可以在这里设定提醒闹钟，时间一到系统就会做出提醒，还可以在界面随意浏览自己喜欢的画像和动画。各位佳人的姓名、生日、身高、三围、喜好等资料都会收录在软件中，她们能使玩家在养眼的过程中保持心情愉快，并时刻注意时间。



丧尸克星

Zombie Slayer Diox

推荐度 B	UFO	MUG	2012年3月22日	美版
	1人	5.99美元	13岁以上	无对应周边





本作是一款融合了音乐要素的横向卷轴式动作游戏，主角Diox的造型极具特性，身穿皮靴与牛仔裤的他手持吉他和武士刀，在未来那个丧尸遍地的世界，凭借音乐的力量与敌人展开战斗。相传在丧尸占领的区域有一把超级电吉他，一个音符就能够斩杀成千上万的行尸走肉，为了寻找这把“神器”Diox踏上了旅途。主角用吉他所演奏出的旋律和他的歌喉可以引来丧尸，当敌人靠近后按下提示的按键就能用武士刀进行无情地斩杀。游戏中的曲目尽皆是摇滚风格的音乐，配合着鲜明的节奏能令玩家感受到砍杀敌人的快感。

3DS游戏最强年鉴

3DS游戏最强年鉴

本年鉴收录了2011年10月～2012年3月期间发售的各版本3DS游戏共86款。由于有些游戏发售过不同地区的版本，为避免重复，本年鉴中仅收录该游戏最先发售之版本的信息，而该游戏其他地区版本的发售时间则会在信息栏的“备注”一栏中注明。根据游戏重头程度的高低，年鉴中所介绍的游戏分为两种篇幅，篇幅较大的为520字左右，较小的为250字左右。每个游戏的相关信息中除了该游戏的推荐度外，还包括了画面、音乐、系统和耐玩度四个方面的评价。

年鉴说明

游戏中文译名

游戏原名

推荐度
代表该游戏的推荐程度，满分为10分

依次为：游戏发行厂商、游戏类型、游戏发售日、该游戏的地区版本、游戏人数、游戏售价

该游戏的推荐玩家年龄、该游戏的其他地区版本发售时间

游戏封面

游戏介绍
根据游戏的重头程度，分别用250左右及520字左右的篇幅来介绍游戏

游戏实际画面

游戏分项评分

模拟人生3 宠物

The Sims 3: Pets

推荐度 7

EA Games	SLG	2011年10月18日	美版	1～4人	24.99美元
13岁以上	对应邂逅通信	备注：2011年11月17日（日版）			



本作是《模拟人生3》的扩张版，和前作的扩张版《模拟人生2 宠物》一样，这次游戏也以宠物为主题。玩家在游戏中扮演的虚拟市民可以饲养猫或狗作为宠物，借助游戏体验和宠物交流的感觉，并且本作还增加了对宠物进行操作的要素。游戏中收录的猫和狗种类超过了100种，同时玩家可自定义宠物，除了体型和毛色外，宠物的性格也在可以改变的项目之列，无论调皮、老实或粘人的宠物都是可以一键创造出来的。不仅如此，宠物还有人所没有的特殊能力，如看见幽灵、可以进入狭窄的地方以及依靠气味找到隐藏的宝物等，运用这些能力可使游戏中的生活变得更加有趣。



画面　　系统
音乐　　耐玩度

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

简写	类型	简写	类型
ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
TPS	第三人称视点射击游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

索引

俄罗斯方块 新轴向
Tetris: Axis

推荐度 8

Nintendo	PUZ	2011年10月2日	美版	1~8人	29.99美元
全年龄	对应无意识通信	备注：2011年10月20日（日版）			

规则简单又乐趣无穷的《俄罗斯方块》最新作，细节设定都为世界最新标准，借助3DS机能的提升在音画表现上堪称华丽。本作拥有多达25种模式，单人模式中，除了最基本的挑战最高等级的马拉松模式外，还有星星收集模式、幸运模式、生存模式等等。多人模式和Wi-Fi对战都支持最多8名玩家，并可以选择能否使用道具。Wi-Fi对战可以和指定的好友对战，也可以在网上和服务器随机分配的同强度的对手对决。而本作最具特色的AR模式则需利用购买3DS时附带的AR卡片，通过组合不同形状的方块让小人在立体的塔上越走越高，非常考验玩家的判断能力。

画面 ●●●●○ 系统 ●●●●○
音乐 ●●●●○ 耐玩度 ●●●●●

蜘蛛侠 时间边缘
Spider-Man: Edge of Time

推荐度 6

Activision	ACT	2011年10月4日	美版	1人	29.99美元
13岁以上	无对应周边	备注：无			

本作是根据1995年发行的《蜘蛛侠》漫画改编的动作游戏，故事背景被设定在2099年的奥哈拉。本作中的时代并非固定，为了阻止邪恶科学家alche-max的阴谋，蜘蛛侠要踏上穿梭于现代和未来的冒险之旅。游戏中可以操控的角色有两名——蜘蛛侠和未来蜘蛛侠，二者的能力不尽相同，部分能力可以互补，需要随时在二者之间进行切换，以解开关卡中的谜题。本作有一个类似“成就”的系统，游戏过程中会出现可以挑战的任务，玩家能自由选择挑战或放弃，如果完成挑战的话就能增加点数，进而解锁更多的服装、提升角色的HP上限等等。

画面 ●●●●○ 系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●○○○

超级黑鲈鱼 3D大战
スーパーブラックバス 3Dファイト

推荐度 6

Starfish SD	SPG	2011年10月6日	日版	1人	5040日元
全年龄	无对应周边	备注：无			

本作通过3D立体显示功能，将鱼的生态活灵活现地展现在玩家面前。游戏为玩家们准备了挑战钓鱼大会的锦标赛模式，以及自由设定条件、享受钓鱼乐趣的自由模式。钓鱼场的天气会发生变化，玩家在不同天气下钓鱼的方式和成果也会产生差别。钓到的鱼能够交换硬币，再以这些硬币交换全新的钓具，享受更多的垂钓乐趣。本作最大的特征是能够利用陀螺仪、将3DS当作模拟钓竿使用，只需要轻轻倾斜3DS，就能模拟出钓竿的各种运动，让玩家能够体验到仿真的钓鱼感。通过网络，还能将自己的成绩展示在其他玩家面前，排名够高的话还会获得装饰在家里的奖杯。

画面 ●●●○○ 系统 ●●●●○
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●●●○

漫画超级英雄战队 无限挑战
Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet

推荐度 6

THQ	ACT	2011年10月11日	美版	1人	32.00美元
10岁以上	无对应周边	备注：无			

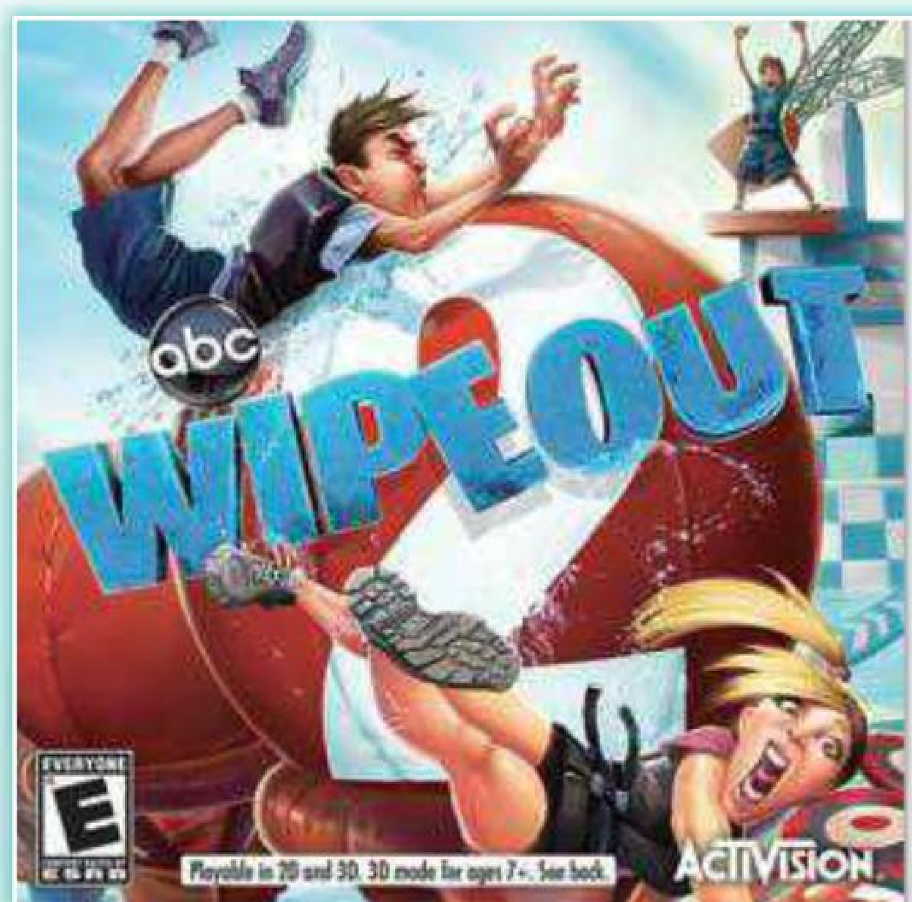
超级漫画英雄战队原是一个手办系列，以惊奇漫画的英雄为蓝本，这些可爱的漫画英雄形象颇受孩子们的欢迎，后来也在2009年推出了动画节目。本作移植自一年前在多平台发售的同名作品，在游戏中玩家可以与钢铁侠、绿巨人、金刚狼、美国队长等12名经典角色并肩作战，阻止6颗“无限之石”落入坏人之手，否则世界就会遭到毁灭。上屏以斜45°空中俯视角展示战斗场景，文字信息和地图则在下屏显示。游戏中共有7个大关和模拟飞行的迷你游戏，本作还新增了一个可以使用6名反派角色的特殊关卡，满足不同玩家的喜好，而在完成挑战关卡后还可以解锁角色们的新服装。

画面 ●●●●○ 系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●●○○

勇敢向前冲2
Wipeout 2

推荐度 5

Activision	ACT	2011年10月11日	美版	1人	39.99美元
全年龄	无对应周边	备注：无			



“勇敢向前冲”是美国ABC电视台的一档真人电视秀节目，每周播出一集，节目中会有24名选手参赛，他们要在最短的时间内通过各种障碍到达指定地点，获胜者能得到5万美元的奖金。本作完整还原了电视节目的全部内容，玩家扮演参赛选手，体验和真实节目如出一辙的比赛项目，例如穿着奶牛服装在有大拳头来回伸缩的升降台上奔跑、打扮成猴子的模样在急速旋转的高台间跳跃等等。人设方面采用了美式漫画风格，粗犷而不失幽默感。游戏中有超过50种障碍物和机关阻挡玩家前进，虽然最终目标是到达终点，但角色在碰撞后落入水池或泥浆时的姿势也非常滑稽。



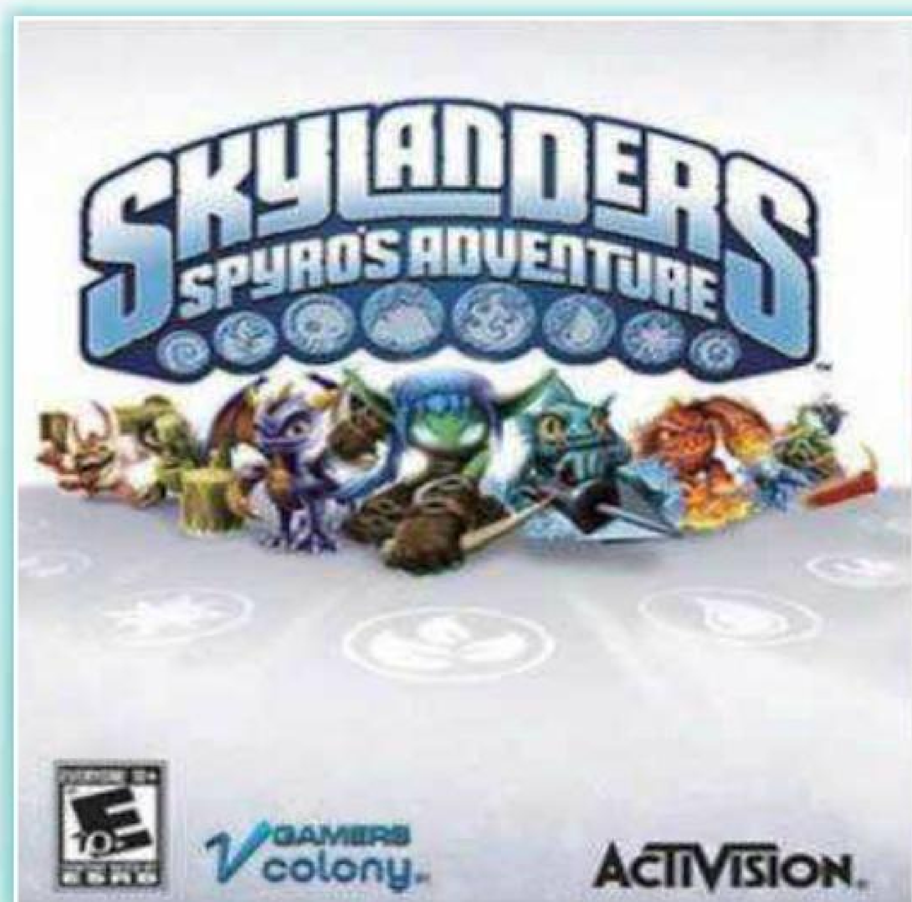


画面 音乐 系统 耐玩度

天空登陆者 斯派罗大冒险
Skylanders Spyro's Adventure

推荐度 7

Activision	ACT	2011年10月11日	美版	1～2人	69.99美元
10岁以上	无对应周边	备注：无			



通体蓝色的小龙“斯派罗”是美国著名的动作游戏明星，原本它与其他的天空登陆者凭借着神奇的力量守护着天空大陆，然而一个邪恶的暴君把它们封印成玩具并放逐到了地球。只有玩家能解开其身上的封印，带它们拯救天空大陆。游戏最大的特色就是其与现实相结合的玩法，玩家只要把游戏附赠的玩具放到特制的底座上，用3DS成功感应就能令天空登陆者们在游戏中重生。本作中可操控的角色超过30种，每名角色都有独特的能力，并且有属性的设定，想要进入不同属性的场景，就得先购入相应属性的角色玩具。奇幻神秘的关卡场景中还充满了隐藏要素和任务等待着玩家去发现和挑战。





画面 音乐 系统 耐玩度

宝石粉碎者
Gem Smashers

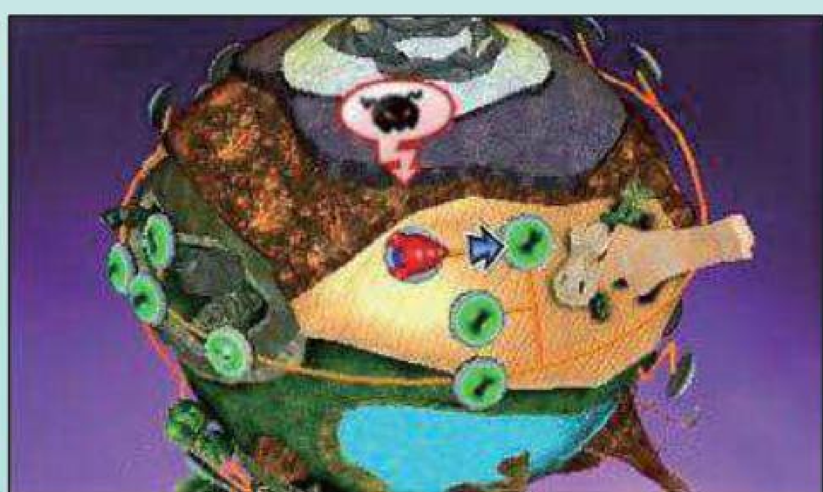
推荐度 6

Red Wagon Games	PUZ	2011年10月18日	美版	1～2人	29.99美元
全年龄	无对应周边	备注：无			



《宝石粉碎者》曾在2003年于GBA上发售，8年后该作又登陆3DS平台。作为一款益智解谜游戏，本作有着独立的剧情，原本和平融洽的世界因一位疯狂科学家的到来而打破，他偷走了地球的能源，并将居民封印在宝石之中，玩家要通过扭转、变换的方式消除宝石，将居民解救出来。三名可操作角色在速度、弹力等方面有所差异，除了利用滑杆和十字键操作他们移动，通过A、B键控制冲刺和减速外，玩家还需适时变换角色的色调才能粉碎对应的宝石。故事模式共包括8大世界、超过100个关卡，关卡的场景也比前作庞大了不少，而在对战模式还可以与朋友联机比拼。



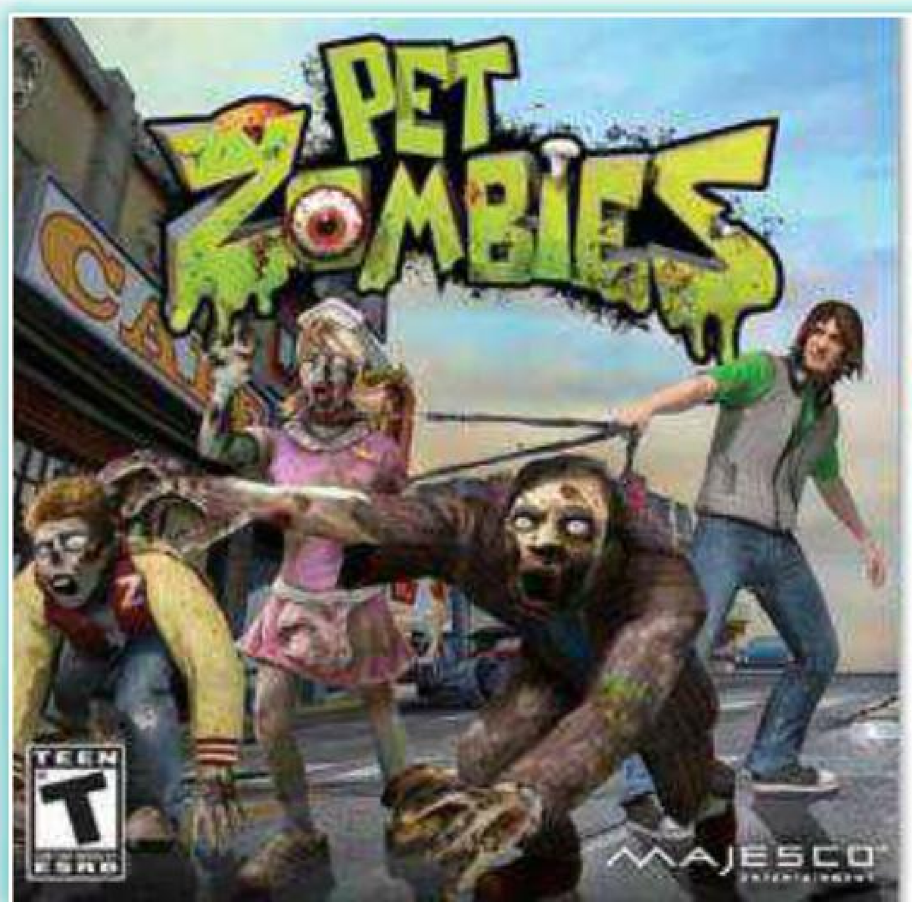


画面 音乐 系统 耐玩度

宠物丧尸
Pet Zombies

推荐度 5

Majesco	SLG	2011年10月18日	美版	1人	29.99美元
13岁以上	无对应周边	备注：无			



把那些身体腐败、散发出恶臭、走路蹒跚的丧尸当成宠物来养——本作的设定可谓猎奇。在游戏中，玩家可以自由选择一只丧尸开始饲养，给它们喂食、为其换上独特的服装、与它们玩耍甚至是进行折磨。这听起来不免令人想起电影《丧尸肖恩》的最后，主角肖恩与变成丧尸的好友艾德一起打游戏机的场景。随着游戏的进行，玩家能在公墓或树林等场所发现新的丧尸，并把它们带回饲养。游戏中还设置了多种迷你小游戏，在其中获胜的话，得到的资金可以用于在宠物商店购物。虽然丧尸是不会死亡的，但如果对它们疏于照顾的话，玩家自己就有可能会成为它们的口中餐。





画面 音乐 系统 耐玩度

模拟人生3 宠物
The Sims 3: Pets

推荐度 7

EA Games	SLG	2011年10月18日	美版	1～4人	24.99美元
13岁以上	对应邂逅通信	备注：2011年11月17日（日版）			



本作是《模拟人生3》的扩张版，和前作的扩张版《模拟人生2 宠物》一样，这次游戏也以宠物为主题。玩家在游戏中扮演的虚拟市民可以饲养猫或狗作为宠物，借助游戏体验和宠物交流的感觉，并且本作还增加了对宠物进行操作的要素。游戏中收录的猫和狗种类超过了100种，同时玩家可自定义宠物，除了体型和毛色外，宠物的性格也在可以改变的项目之列，无论调皮、老实或粘人的宠物都是可以一键创造出来的。不仅如此，宠物还有人所没有的特殊能力，如看见幽灵、可以进入狭窄的地方以及依靠气味找到隐藏的宝物等，运用这些能力可使游戏中的生活变得更加有趣。





画面 ■■■■□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■■□

Ben 10 银河竞速
Ben 10 Galactic Racing

推荐度 7

D3 Publisher	RAC	2011年10月24日	美版	1～4人	19.99美元
全年龄	无对应周边	备注：无			



《Ben 10》是一部美国热播的动画片，主角是名叫“本”的10岁少年，他拥有变成10种外星英雄的能力，肩负着保卫世界的任务。本作是首款根据其改编的赛车游戏，玩法则与《马里奥赛车》类似，比赛过程中除了要依靠出色的车技外，也少不了阴险和耍诈。游戏中的故事背景、登场角色和赛车外观全部来自原作。游戏中收录了5个不同星球的25条不同赛道，拥有超过30种赛车、15名角色。角色的特性和妨害方式各不相同，在使用“终极力量”后还能令赛车瞬间到达极速，进而超越对手。模式方面则包括了单人赛、巡回赛、竞速等几种，并且支持4人联机，能让大家一起乐在其中。



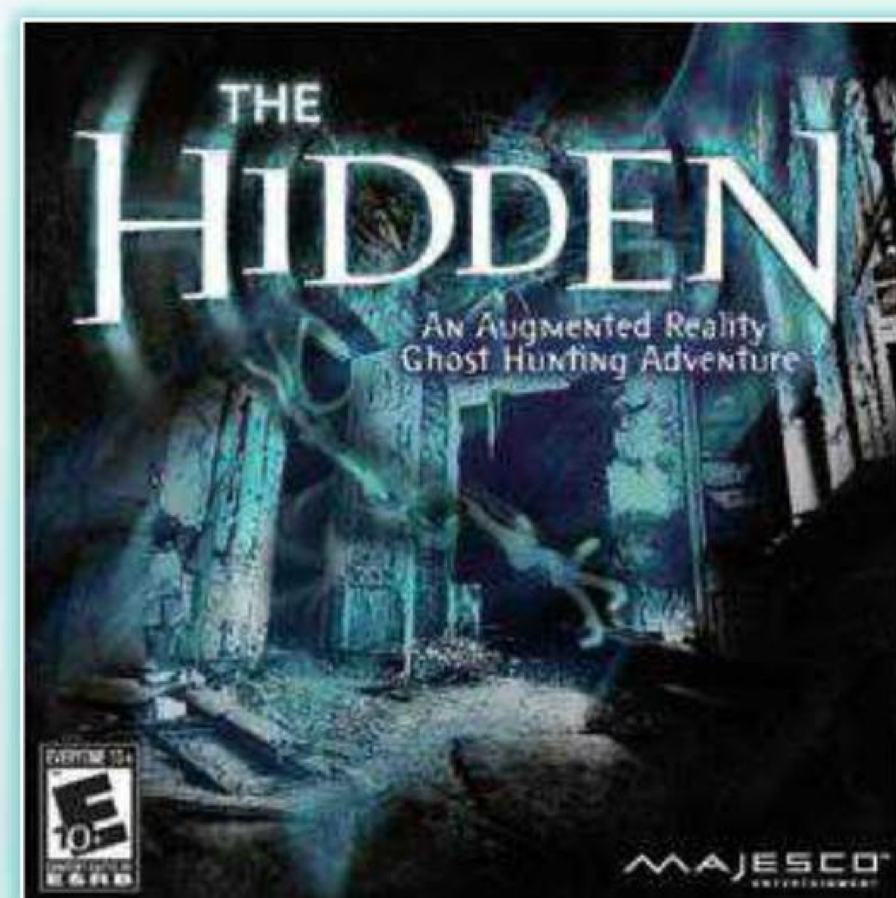


画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■■□

鬼影暗藏
The Hidden

推荐度 5

Majesco	AVG	2011年10月25日	美版	1人	29.99美元
10岁以上	无对应周边	备注：无			



在本作中，玩家扮演的是“灵体调查攻击小队”（G.E.I.S.T.）中的一员，需要与其他队员协力作战，追踪并击倒各种恶灵，将人类从这些不明灵体的威胁中解救出来——这个主题有些类似于曾红极一时的《捉鬼敢死队》。游戏的玩法颇具新意，活用了3DS的摄像头和陀螺仪，玩家在慢慢扫描周围现实环境的过程中，就能发现隐藏在暗处的幽灵，队友也会提供一些线索。不过这些幽灵的外貌算不上恐怖，胆小的玩家无须担心。游戏中还有不少特色武器和工具可供选择，如等离子干扰器、光谱防护盾等等。在玩家不断地击倒幽灵、提高等级的同时，高级的装备也会逐一解锁。





画面 ■■□□□　系统 ■■□□□
音乐 ■■□□□　耐玩度 ■■□□□

美国队长 超级士兵
Captain America: Super Soldier

推荐度 5

SEGA	ACT	2011年10月25日	美版	1人	29.95美元
13岁以上	无对应周边	备注：无			



《美国队长》作品诞生于上世纪40年代，是知名的漫画英雄之一。本作根据同年7月上映的真人电影版改编，讲述美国队长为了阻止纳粹恐怖行动组织“九头蛇”的阴谋，单枪匹马潜入敌方要塞展开行动。作为一款3D动作游戏，平台跳跃和战斗的重要性不言而喻，而流程中还具有一定的解谜成分。与原作一样，盾牌是主角的重要装备，不仅能用于攻击敌人，还防御子弹或触发机关等。A键攻击、X键格挡，L、R键则用于盾牌的控制，操作简单、容易上手。游戏中穿插了大量的交互式动画片段，精彩之处还会采用慢镜等特效，令玩家仿佛在欣赏一部电影。





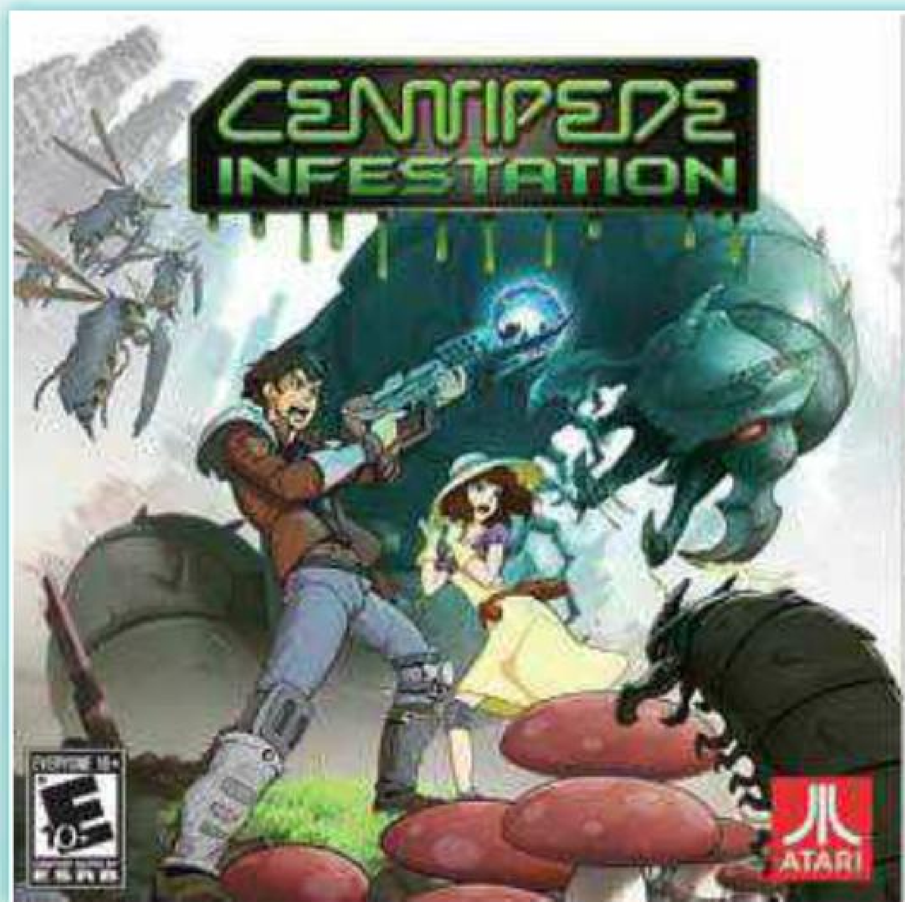
画面 ■■■□□　系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■□□□

蜈蚣 群袭

Centipede Infestation

推荐度 7

Atari	STG	2011年10月25日	美版	1～2人	29.99美元
10岁以上	对应邂逅通信	备注：无			



《蜈蚣》是早在1980年由曾显赫一时的雅达利制作的街机游戏，本作是该系列的正统续作。游戏采用了经典的俯视视角，操作也保持传统，玩家所扮演的主角马克斯要利用各种武器击退成群袭来的变异昆虫，保卫荒芜地球上仅有的一片花园。本作中有7大环境、共40个关卡，其中分为行进战、防守战等不同的情况，还有5场惊心动魄的BOSS战。关卡中有20种性能各异的武器，如火焰喷射器、急冻射线、酸液枪、核子炮等等，利用下屏幕可以快速进行切换，在收集到足够的强化道具后还能进行升级。游戏支持双人联机合作，联机模式下还有独特的双人动作要素。





画面 ■■■□□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■□□

豆犬

豆しば

推荐度 7

日本Columbia	ETC	2011年10月27日	日版	1人	5040日元
全年龄	对应邂逅通信	备注：无			



豆犬本是日本电通广告公司的经典广告形象之一，随着广告的热播，豆犬可爱的形象也受到观众们的喜爱。本作的主角就是这些可爱的豆犬，游戏相当于一款寓教于乐的语言教学类软件，玩家能够享受到和豆犬对话的乐趣、教豆犬新的语言或从豆犬那里学得新的豆知识。本作共收录30种以上的豆犬，有刀豆、虎豆、花生豆等等，它们都生活在和式房间中，玩家可以帮其装饰打扮，看漂亮的豆犬说话时憨态可掬的样子会让人感到十分的治愈。使用游戏附送的AR卡片，就能在现实中看到豆犬们，而通过邂逅通信，还能和其他玩家的豆犬会话交流，并学会新的语言。





画面 ■■■□□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

勇者公司

勇现会社ブレイブカンパニ—

推荐度 7

NBGI	SLG	2011年10月27日	日版	1人	5040日元
全年龄	对应邂逅通信	备注：无			



本作是一款将公司经营与勇者要素合二为一的游戏，玩家扮演勇者派遣公司的社长，为了世界和有需要的人，雇佣各种各样的勇者并派遣出去完成任务。勇者派遣公司每天都要根据业务的不同，接受骑士、弓箭手等职业的勇者的面试，确认勇者简历上的资料后，选用适合执行任务的勇者，这样就能提高任务的成功率，不过越优秀的勇者契约金也会越高。本作任务的种类达到了100种以上，包括了以打倒怪物为目的的“战斗业务”以及以寻宝为目的的“探索业务”等，完成任务后就可以获得道具和金钱作为奖励，用来对公司以及公司所在的城下町进行改造。





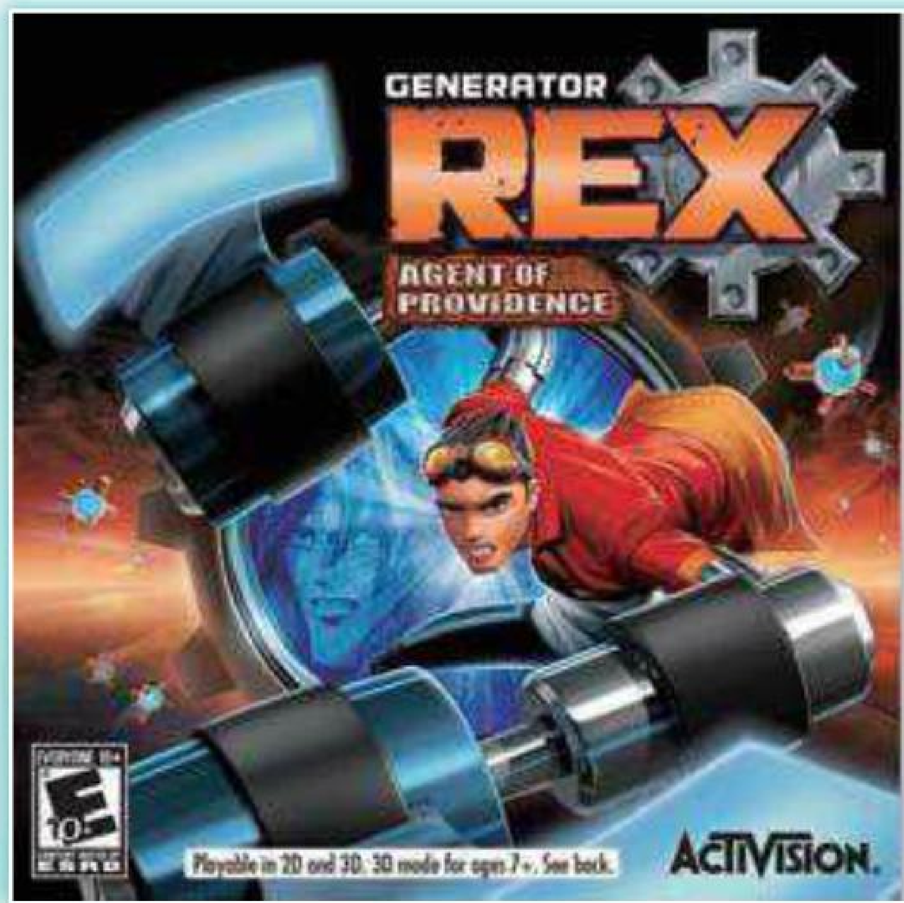
画面 ■■■□□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■■□

变形小雷 天命特工

Generator Rex: Agent of Providence

推荐度 6

Activision	ACT	2011年10月18日	美版	1人	29.99美元
10岁以上	无对应周边	备注：无			



《变形小雷》是美国卡通频道于2010年开播的动画片，剧中的地球在一次大爆炸中受到了纳米机器人的污染。主角雷克斯和其他生物一样发生了变异，但他的身体却能控制纳米机器人为己所用，这也促使他加入“天命”组织为保卫地球而战。玩家扮演的自然是主角小雷——雷克斯，他的手臂在本作中有7种不同的变异形态，包括冲击炮、巨型剑等，武器会在下屏以图标的形式表现。变异武器存在升级强化的设定，除了用来击倒敌人外，按下R键还能使用武器的特殊能力。被纳米机器人感染后的变异敌人种类颇为丰富，敌人的DNA序列则是游戏中的一个收集要素。



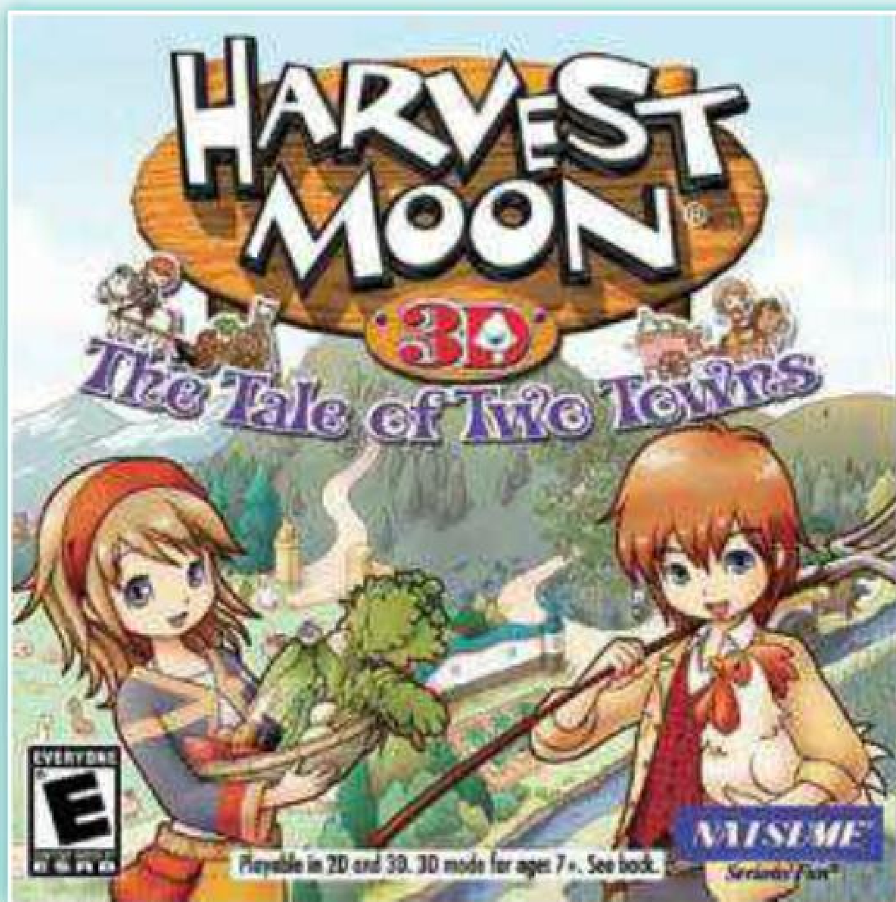


画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

牧场物语3D 双子村
Harvest Moon 3D: Tale of Two Towns

推荐度 7

Activision	SLG	2011年11月1日	美版	1～4人	39.99美元
全年龄	无对应周边	备注：无			



NDS游戏《牧场物语 双子村》在日版发售后迟迟没有推出美版，直到3DS发售后干脆被厂商移植到了新平台上，阴差阳错地成为了3DS上系列的的首款作品。本作的最大特色是由两个村子组成，一个是欧洲风格的布鲁贝尔村，一个是纯日式景观的此花村。布鲁贝尔村重视养殖，可以饲养牛、羊和可爱的羊驼等动物；此花村偏向农耕，能够种植迎合四季的不同作物。两个村庄有不同的设施和角色，因此游戏开始时对村庄的选择对后续内容有着不小的影响。不过或许是由于时间仓促，本作相比NDS版强化并不明显，除了牧场中的生活场景变为了宽屏外，某些对话场景中上屏画面左右甚至会留下黑边。

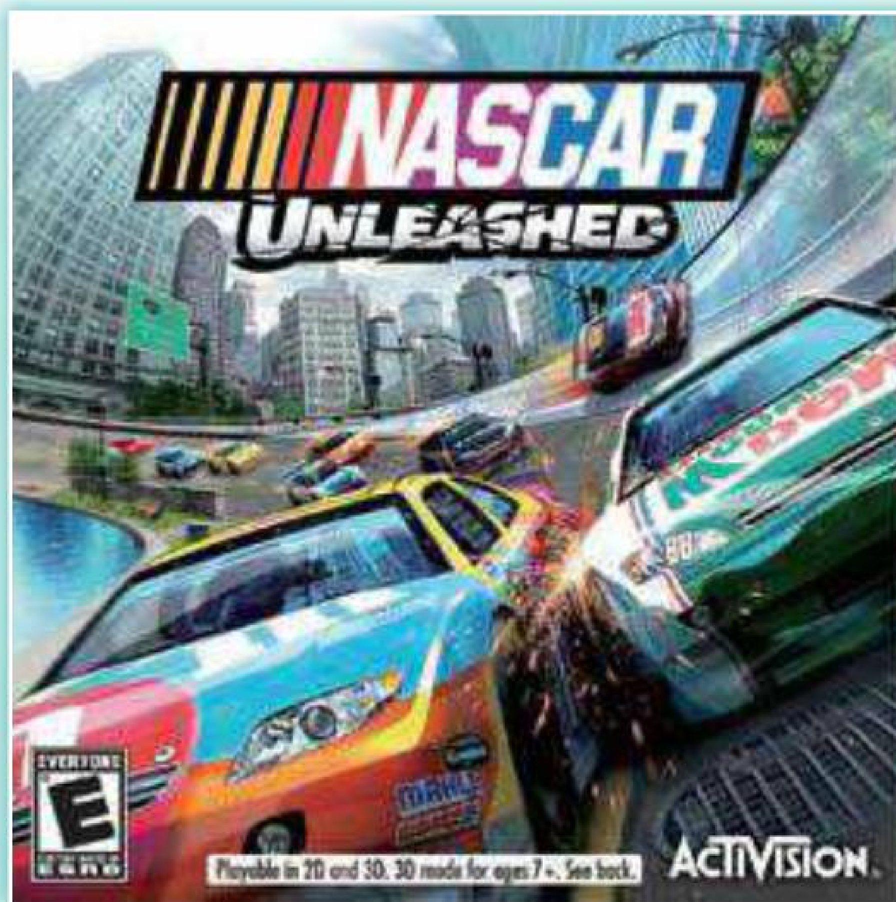



画面 ■■■□□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■■■

纳斯卡赛车 释放
NASCAR Unleashed

推荐度 6

Activision	RAC	2011年11月1日	美版	1～2人	39.99美元
全年龄	无对应周边	备注：无			



纳斯卡赛车是一项起源于1946年的比赛，也是美国首个拥有积分制度和优胜者基金的竞速比赛。本作遵循了真实比赛汇总的规则，玩家可在椭圆形的赛道上驾驶赛车，与现实中的赛车明星们展开争夺。游戏的规则并不复杂，但是车辆之间的距离非常接近，所以比赛时无法像F1那样灵活移动，相对地对操控有着颇高的要求。比赛中时常会见到火爆刺激的超车场面，依靠3DS的画面表现力，让玩家体验到不输于真实比赛的驾驶体验和碰撞效果。为了提升耐玩度，游戏中绝大多数的车辆和赛道在并不能在初期使用，玩家需要不断挑战并获得成功后才能解锁。

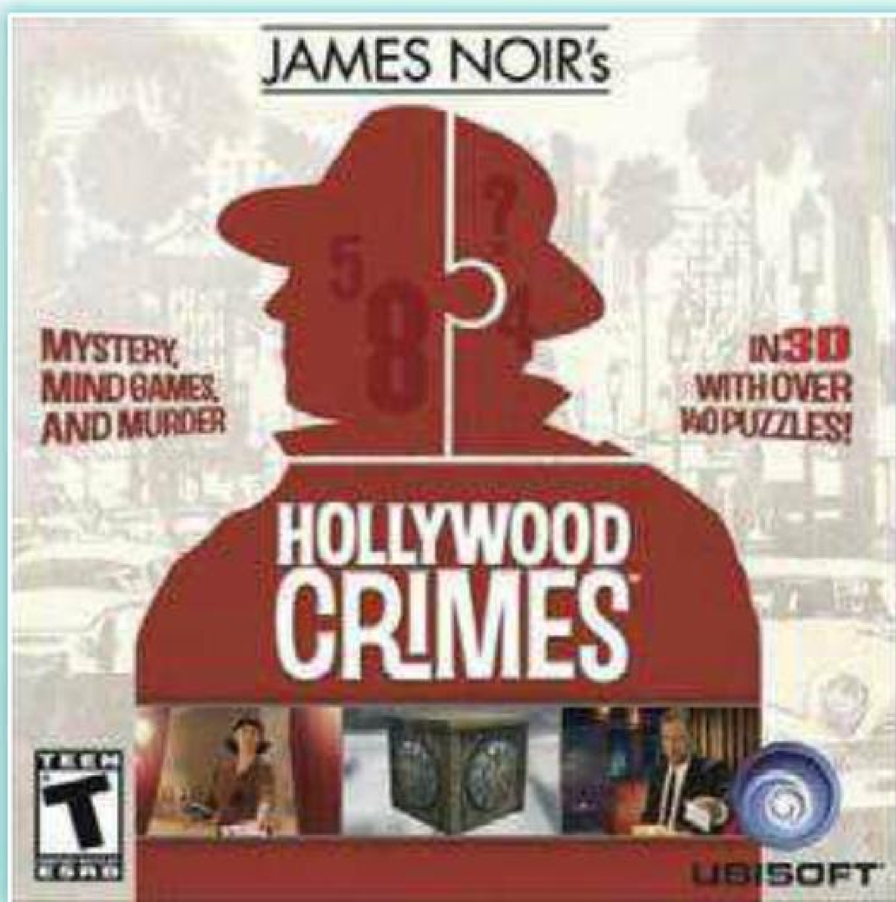



画面 ■■■■□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

詹姆斯·诺尔的好莱坞犯罪
James Noir's Hollywood Crimes

推荐度 5

Ubisoft	PUZ	2011年11月1日	美版	1人	39.99美元
13岁以上	无对应周边	备注：无			



本作是一款复古风格的谜题合集类游戏，剧情设定在1960年的好莱坞。玩家所扮演的主角为参加某电视台活动到此，但是在活动的进行过程中却发生了一系列神秘的谋杀事件，活动参与者们的生命受到了威胁。玩家需在犯罪现场展开调查，以解决谜题的形式搜寻蛛丝马迹，进而与罪犯展开心理战，最终摧毁他的阴谋。游戏会以电视节目和事件调查两种形式交替进行，收录了超过150种谜题和40余种迷你游戏，谜题的难度会根据玩家的表现自动调整，而剧情中穿插的大量交互式3D电影片段充满了怀旧感，应该会令老式好莱坞电影的影迷感到格外亲切。




画面 ■■□□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■□□□

史莱姆总动员3 大海贼和尾巴团
スライムもりもりドラゴンクエスト3 大海賊としっぽ団

推荐度 8

Square Enix	A・AVG	2011年11月2日	日版	1～4人	6090日元
全年龄	对应邂逅通信/无意识通信	备注：无			



《史莱姆总动员》是以《勇者斗恶龙》里标志性怪物史莱姆为主角的动作冒险游戏，作为第三作的本作以大海为舞台，为了夺回被尾巴团抢走的“虹之秘宝”，史莱姆和同伴们扬帆出海，踏上了冒险之旅。史莱姆在海上通过航海船移动，和陆地上一样，大海中也会遇到各种各样的敌人，这时就得使用航海船的各种设施来战斗，在打败了敌船后，还能在商店里购买该船的部件，用来组装自己的船只。船只分为船身、船头、帆和装饰四个部分，各部分都有着种类丰富的配件，根据使用的配件不同，船只的外观和性能都会发生变化，通过不同的配搭玩家可制作出极具个性的船只。




画面 ■■■■□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■□

nicola监修模特☆时尚试演2

nicola監修モデル☆おしゃれオーディション2

推荐度 6

Alchemist	SLG	2011年11月3日	日版	1人	5980日元
全年龄	对应无意识通信	备注：无			



本作是由时尚杂志《nicola》监修的杂志系SLG，游戏中玩家作为令人憧憬的杂志模特兼编辑，进行各种时尚搭配，努力成为顶尖的时尚引领者。玩家需要迎合每月的主题进行搭配，并拍摄照片制作成杂志，获得的读者评价高的话人气就会上升，出演广告或者电视剧的机会就会增加。游戏结合3DS的立体视功能，模特和各种道具均采用3D建模，十分具有真实感。道具包括各种服装和饰品，总数约3500种，可选择搭配更加丰富。游戏中和主角一起工作的都是时尚美男，随着故事的进行会有各种各样的恋爱事件，在成为时尚达人的同时还有可能收获一份感情。



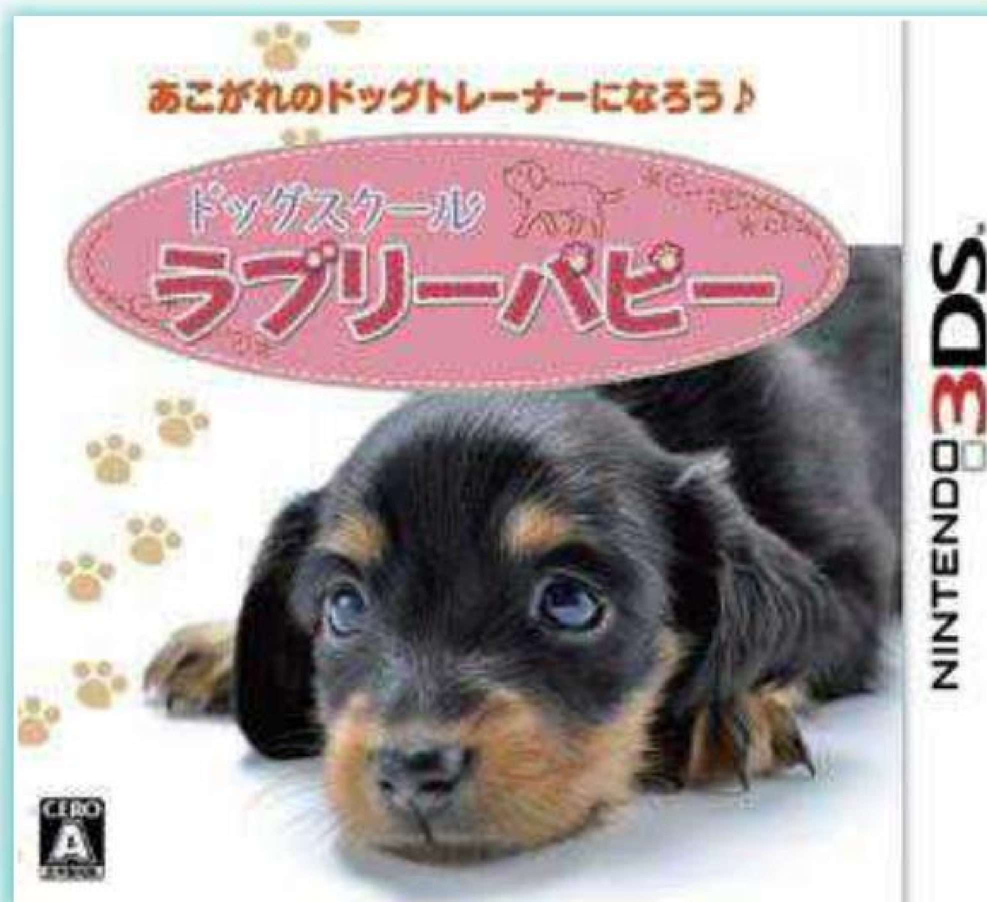


狗狗学校 可爱幼犬

ドッグスクール ラブリーパピー

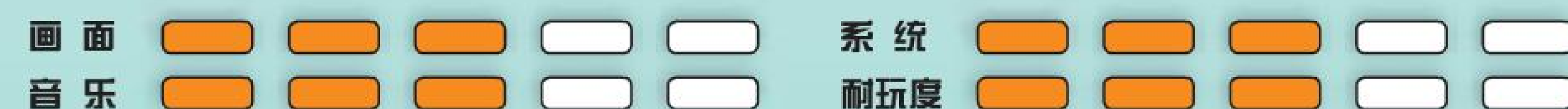
推荐度 6

Starfish	ETC	2011年11月3日	日版	1人	5040日元
全年龄	对应邂逅通信	备注：无			



本作是一款以幼犬为题材的动物交流游戏，游戏中玩家化身为幼犬见习训练师，可在9种不同种类的幼犬中选择一只，将原本调皮捣蛋的它训练为有教养的狗狗。训练部分为节奏游戏，玩家要合着节奏准确按下L、R键，同时还得注意狗狗的情绪，时不时摸一摸它保证训练能顺利完成。而散步部分则活用了3DS计步器功能，玩家需要事前将喜欢的狗狗照片和寄语等资料登录好，带着3DS外出邂逅到其他玩家就会自动交换数据。当狗狗训练成功后，自己的训练师的等级也会得到提高，这时就可以从别的狗主那接受委托，只要完成委托获得游戏中的货币，就能购买提升饰品以及对训练有帮助的道具。





超级马里奥3D大陆

スーパーマリオ 3Dランド

推荐度 10

Nintendo	ACT	2011年11月3日	日版	1人	4800日元
全年龄	对应邂逅通信	备注：2011年11月13日（美版）			



尽管不是最具人气的2D《马里奥》，但本作良好地利用了新平台的3D机能，在口碑和销量上取得双赢。游戏的画面优秀，操作虽简单但乐趣丰富，马里奥可以使用下蹲、翻滚、高跳、下压、游泳等多彩动作闯过一个个设计精妙的3D关卡。经典的“吃蘑菇变大”系统犍在，还可以通过树叶、火焰花、回旋镖花和飞行箱进行4种形态的变身，以应对各种情况。游戏一共有8个基础世界，每个世界均包含5～6个关卡，通关后还能继续挑战8个异世界。异世界的部分关卡是普通关的变种，不支持帮助模式，难度更高。每个关卡中均有3个星星金币供玩家收集，这些金币有的位置隐蔽，有的获得难度高，游戏后期的一些关卡需要金币达到一定数量才能开启，因此它们是重要的收集要素，在关卡选择界面的顶部会显示玩家在本关的金币获得情况，总数多达333枚。当玩家完成所有关卡并达成特定条件，就能开启隐藏的王冠关。进入第三世界的蓝色蘑菇房可启动相册功能，游戏的过场图片均可在此查看。这些照片还能存到SD卡里，用3DS的相机功能欣赏，部分相片需要满足特殊条件才能获得。通关后还能开启时间挑战系统，玩家完成每关的最快时间都会被不断记录刷新，而当玩家和同样玩此游戏的玩家邂逅通信，每关的下方便会滚动播放各自的成就，最好的成绩则用金色数字表示。









秘密基地建设 3D
AZITO 3D

推荐度 6

Hamster	SLG	2011年11月3日	日版	1人	5229日元
全年龄	无对应周边	备注：无			



曾在PS上推出过三作的防卫型SLG《秘密基地建设》在加入了3D显示以及触控操作后于3DS平台复活，在游戏中玩家需化身为秘密基地的司令官，通过设置各种设施来建造秘密基地、抵御外敌侵略。游戏的玩法类似即时战略，最初玩家需要先设置总司令室，总司令室就相当于基地的心脏，被破坏就会导致GAME OVER，之后还得设置各种功能性设施来完善基地，如通过贩卖商品获得运作资金的工厂、为基地设施提供电力的动力室，以及配置作战单位的保安室等等，设施的种类越丰富，基地的功能也就越多。当敌人入侵后，玩家还需要派出怪兽和机器人等作战单位与敌人展开战斗。

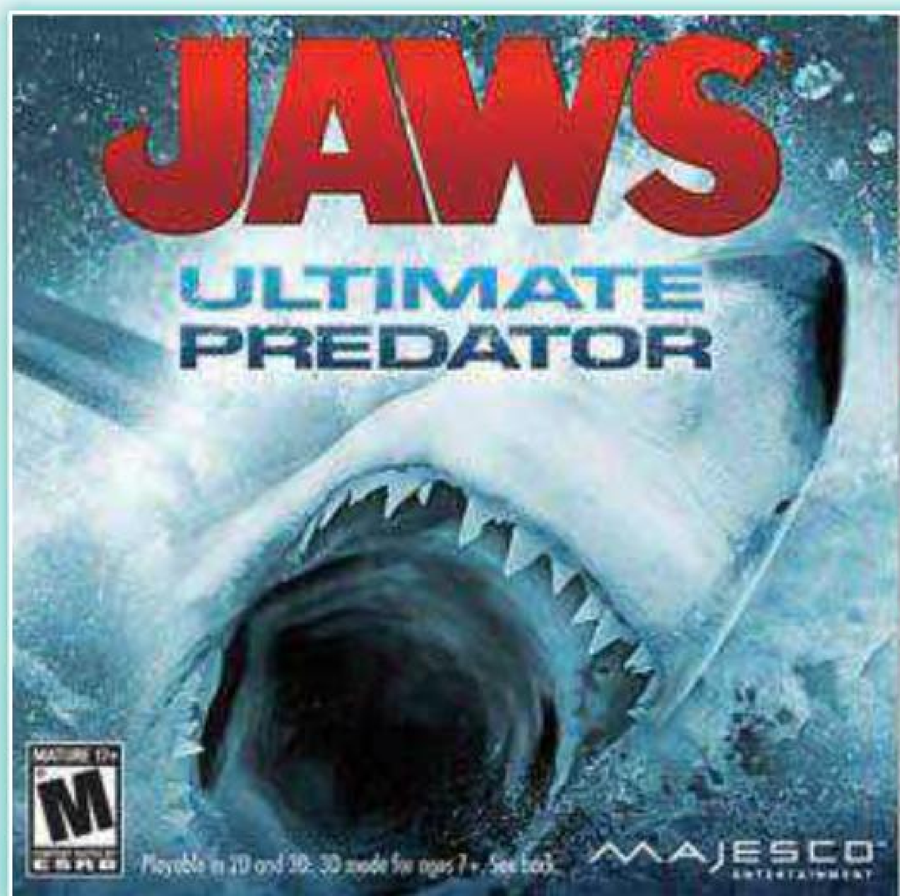


画面 音乐 系统 耐玩度

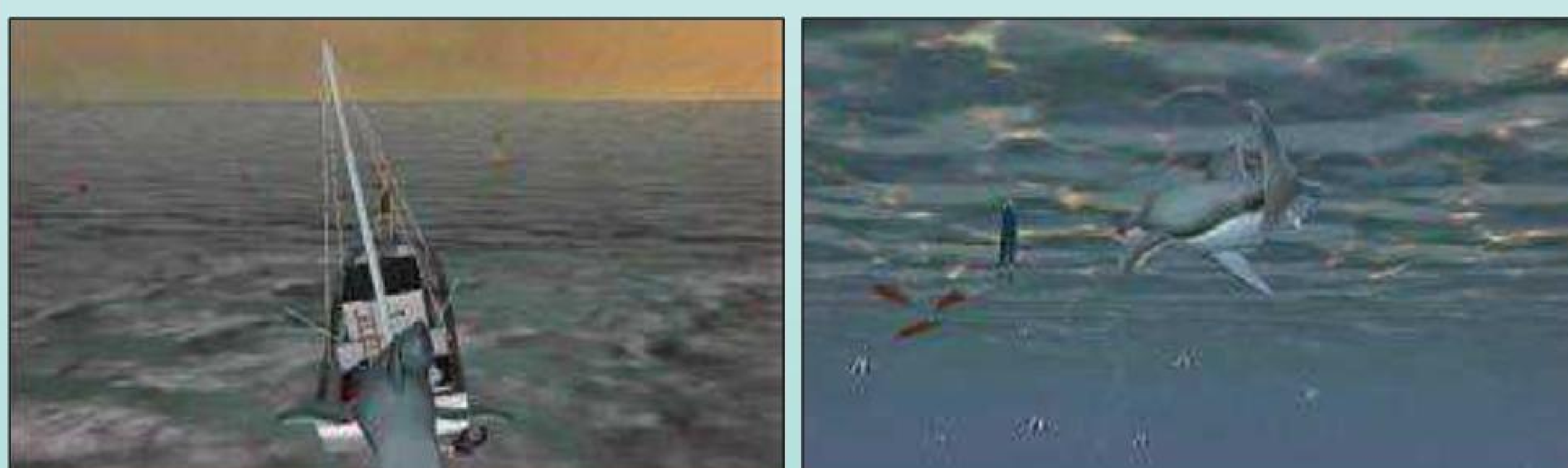
大白鲨 终极掠食者
Jaws: Ultimate Predator

推荐度 6

Majesco	ACT	2011年11月8日	美版	1人	24.99美元
17岁以上	无对应周边	备注：无			



电影《大白鲨》是大导演斯皮尔伯格指导的好莱坞大片，上映至今已经过去三十余年，片中令人闻风丧胆的大白鲨袭击人类的场景仍历历在目。在这款向电影致敬的游戏中，玩家控制不可阻挡的猎杀者——25英尺长、5000磅重的大白鲨，拖着它巨大的身体在海底和海面两个场景寻找目标攻击。3DS的立体画面很好地呈现出了大白鲨在海洋中进行攻击的恐怖场面，借助触摸操作，大白鲨可以完成20种以上的攻击，包括对船只的追击、对生物的撕咬等，因此海洋也常常被染成腥红。除了控制单个鲨鱼外，玩家还可以对鲨鱼群做出指挥，从而完成一击致命的组合攻击。

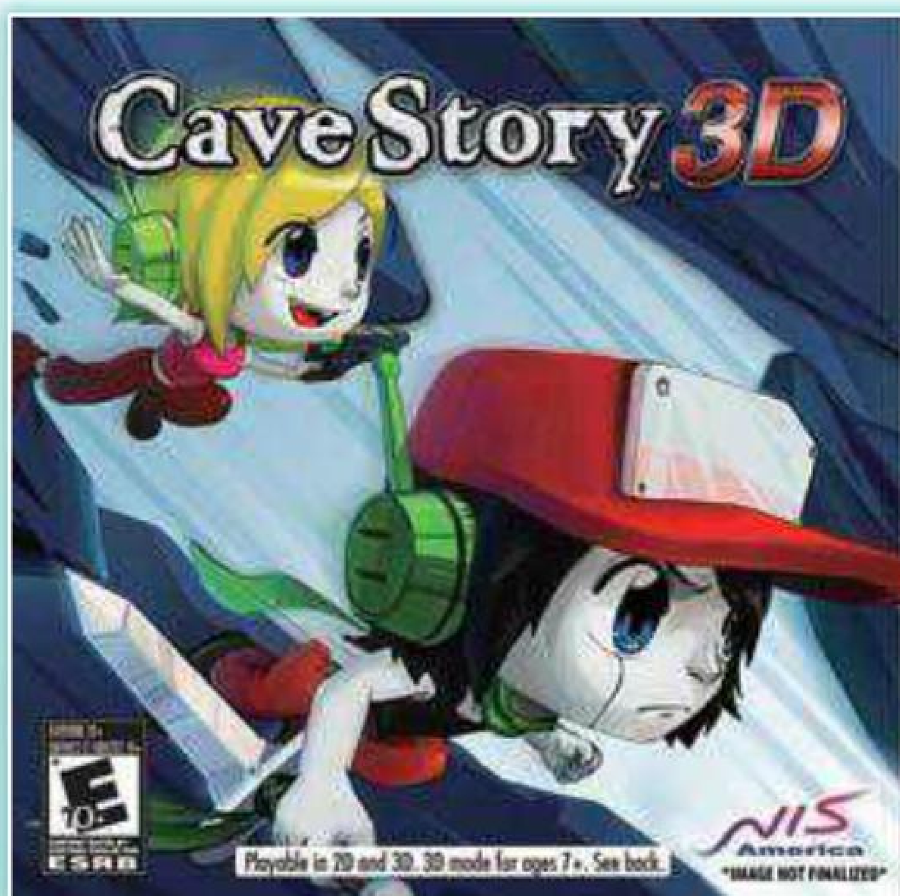


画面 音乐 系统 耐玩度

洞窟物语 3D
Cave Story 3D

推荐度 8

NIS	ACT	2011年11月8日	美版	1人	39.99美元
10岁以上	对应邂逅通信	备注：无			



《洞窟物语》是日本独立制作人天谷大辅耗时4年所开发的一款作品，在2004年以免费游戏的形式登陆PC平台时受到了玩家的广泛好评，本作则是其3D重制版。主人公从昏迷中醒来后已然身处在黑暗的洞窟中，失去记忆的他手边只有一把古老的手枪，为了找回自己的记忆并帮助洞中的米米伽族人，他需要在神秘深邃的洞窟中展开冒险。作为平台动作类游戏，本作还包含射击、探索、解谜等要素，在获得关键性道具后才能击倒BOSS或前往之前无法到达的场所。游戏分为故事模式、经典模式和时间挑战模式，众多的隐藏要素以及多种结局的设定也值得玩家反复挑战。

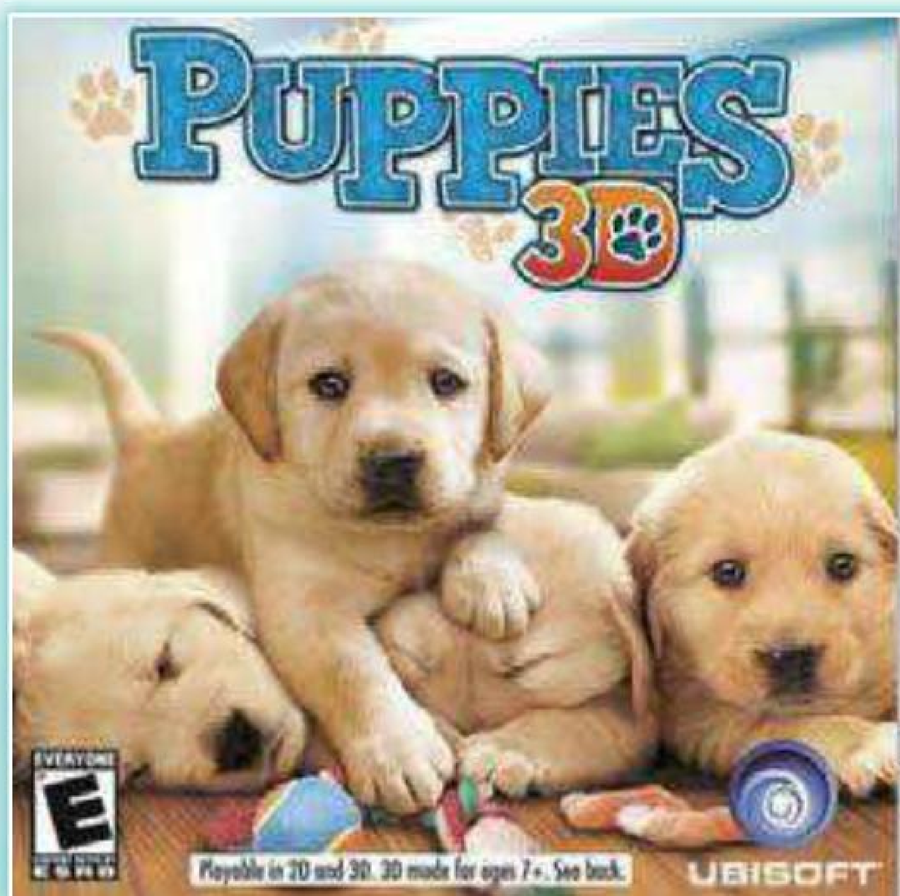


画面 音乐 系统 耐玩度

可爱小狗3D
Puppies 3D

推荐度 6

Ubisoft	SLG	2011年11月8日	美版	1人	39.99美元
全年龄	对应邂逅通信	备注：2011年12月15日（日版）			



曾在NDS上推出过的“《可爱小狗》系列”也登陆3D平台，本作中共有比格、柴犬等12种犬种，玩家最多可以同时饲养8条小狗，而通过3D显示效果，小狗们可爱的形态可以更逼真地显示在玩家眼前。游戏中共有近100种道具，除了狗粮、香波等消耗类道具外，也有帽子、项圈等饰品类道具可用来装扮小狗。游戏中设置了详细的挑战列表，方便玩家有的放矢地熟悉和训练小狗。玩家也可以带着训练好的小狗参加挑战大会，在飞碟、投篮等项目中取得优胜的话还能获得奖励道具。借助3DS的邂逅通信功能，可以与其他玩家交换资料卡片，通过AR卡片则能让狗狗出现在现实环境中。



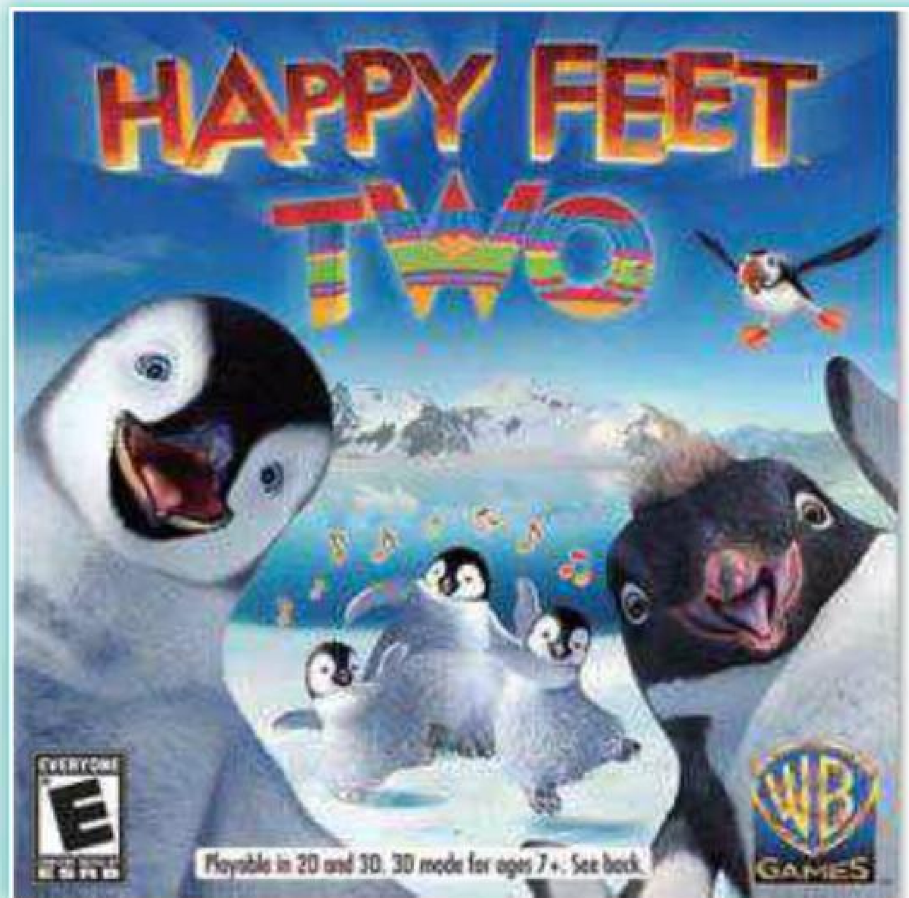
画面 音乐 系统 耐玩度

快乐的大脚2

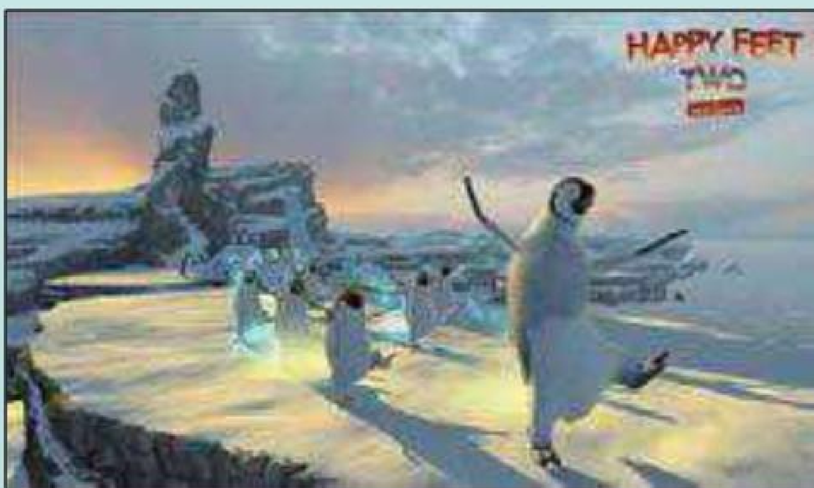
Happy Feet Two

推荐度 6

Warner Bros Games	ACT	2011年11月8日	美版	1人	39.99美元
全年龄	无对应周边	备注：无			



《快乐的大脚》是获得过奥斯卡奖的经典动画电影，续作则延续了前作的风格，并且以3D的形式登陆大荧幕。而这款3DS平台的游戏也没少在"立体显示"上做文章，画面完美再现了电影中的场景。游戏本身是一款动作游戏，同时加入了浓厚的音乐元素，战斗方式非常新颖，战斗场景中玩家的企鹅队伍要根据提示点击相应按键、或通过触摸下屏进行舞蹈。之所以会有"跳舞"这个设定，是因为游戏和电影中的剧情一样，企鹅们面临灭顶之灾，而惟一能够进行自救的办法就是跳舞，企鹅爸爸要带着自己的宝宝四处舞蹈，并且招揽其他有舞蹈天赋的企鹅加入冒险队伍中。





画面 音乐 系统 耐玩度

乐高哈利波特 第5–7年

LEGO Harry Potter: Years 5–7

推荐度 7

Warner Bros Games	ACT	2011年11月8日	美版	1～2人	39.99美元
10岁以上	无对应周边	备注：无			



本作是《乐高哈利波特 第1–4年》的续作，玩家要亲手控制着哈利波特和伙伴们在游戏中展开冒险和战斗，游戏虽被定义为ACT，但旅途中也不乏物品收集、魔法学习、药水调制这类的RPG要素。所有登场角色都拥有乐高玩具的造型，游戏中所有剧情和流程也都以乐高积木的形式展现出来，对于哈利波特迷来说是非常新鲜的设定。剧情方面承接前作的故事展开，包含了小说版最后3本书和电影版最终4部曲的全部内容，堪称鸿篇巨制。本作支持双人游戏，联机之后两位玩家可以一致对敌，协力展开冒险，并且能进入一些单机游戏时无法进入的关卡。





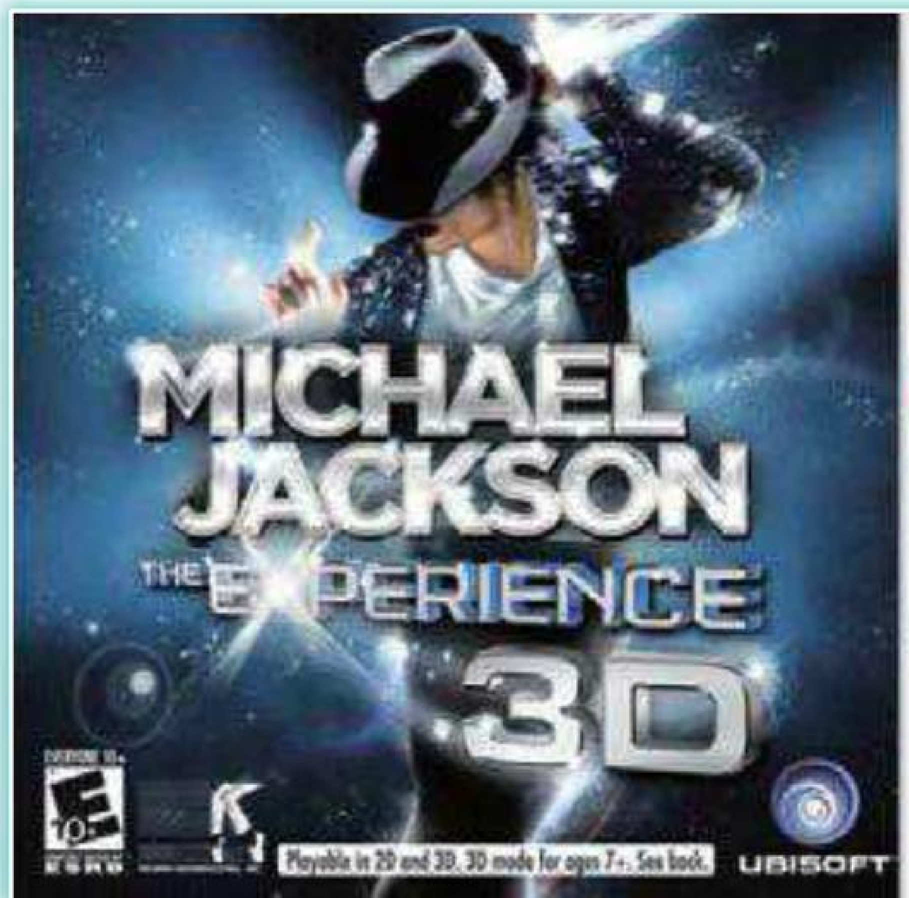
画面 音乐 系统 耐玩度

迈克尔·杰克逊 梦幻体验

Michael Jackson The Experience

推荐度 6

UbiSoft	MUG	2011年11月8日	美版	1人	39.99美元
10岁以上	无对应周边	备注：无			



为纪念逝去的流行天王，育碧在各大游戏平台都推出了《梦幻体验》，不过玩法各有不同。3DS平台的本作的一大特色是收录了MJ不同时期的经典MV，并且尽皆以3D立体成像的方式呈现在玩家眼前，带给粉丝最直接的感动。本作的玩法是传统的音乐游戏，MJ随着歌曲舞动的同时上屏幕会给出提示，玩家则要在下屏利用触控笔做出相应的操作，或拖动、或点击，以追求完美的演出效果。游戏收录了《Billie Jean》、《Beat It》、《Don't Stop Till You Get Enough》等15首知名曲目，不过相比这位流行天王在近30年中带给世人的杰作，数量就显得略少了。





画面 音乐 系统 耐玩度

宝石宠物 魔法节奏下舞动！

ジュエルペット 魔法のリズムでイエイッ！

推荐度 6

FuRyu	MUG	2011年11月10日	日版	1人	5229日元
全年龄	对应邂逅通信	备注：无			



作为游戏的主角，小动物们可爱得让人想捏上去，小兔子、小熊、小豹子……每一只都被设计成软软的2头身。进行节奏游戏时下屏会配合音乐出现不同的花朵，需要点击或拖动，完成游戏后会得到宝石和点数，宝石可以用来制作全新的魔法乐器，制作时需要用到3DS的陀螺仪等功能。制作好的乐器可以进行组合，从而改变音乐游戏中的配乐，随着游戏的进行还会出现许多特殊的乐器。游戏中各种素材也被设计得闪亮亮的十分华丽，丰富多彩的宝石让人很有收集欲。邂逅通信能够收到其他玩家的信件，并进行回复，使用游戏对应的AR卡片则可以拍摄和小动物们的合影。





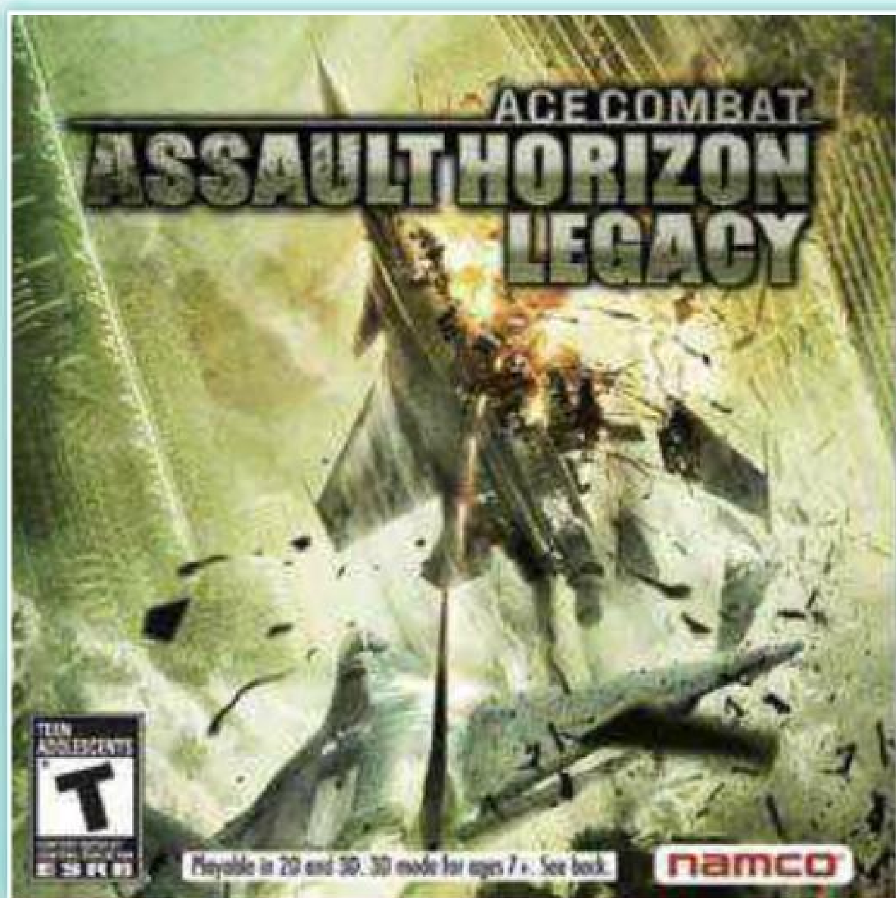
画面 音乐 系统 耐玩度

皇牌空战3D 纵横火网

Ace Combat Assault Horizon Legacy

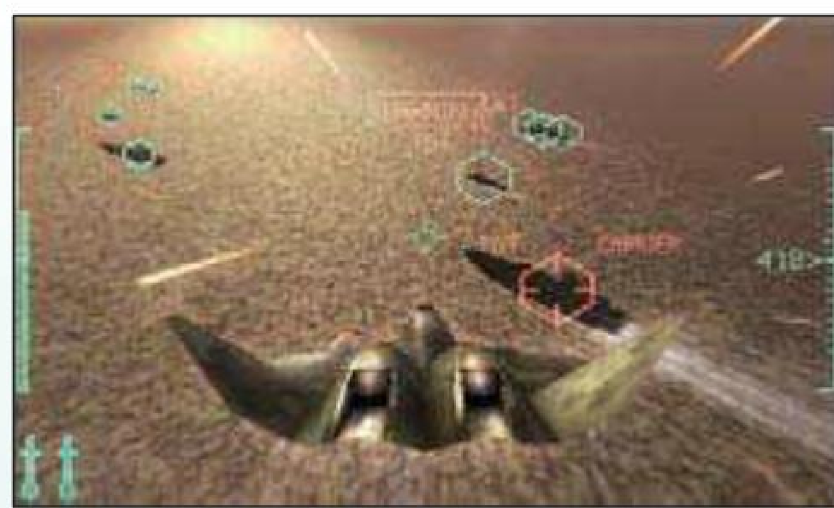
推荐度 8

NBGI	SLG	2011年11月15日	美版	1人	39.95美元
13岁以上	对应3DS扩张滑杆	备注：2012年1月12日（日版）			



3DS上的首款《皇牌空战》，也是系列首款运用3D景深显示效果的作品。游戏故事背景以虚构世界"尤兹亚大陆"作为舞台。面对突如起来的军事政变，主人公（作战代号为"凤凰"）以志愿兵的身分飞往空中战场。这场震撼全大陆的战乱，最终将走向何种结局，就由玩家进行主导了。

本作在原有系统的基础上，引入了名为"行动计策（アクションマニューバ）"的新系统。战斗中我机长时间锁定缠斗目标可以蓄积行动条，之后通过消耗行动条能快速实现咬尾的"攻击计策"以及回避敌方导弹的"摆脱计策"。通过简单的操作，就可以体验狙击敌人以及回避机枪导弹的惊险快感。此外还新加入名为"High G Turn（高G转向）"的动作，该动作是指飞行时突然将尾翼运动角度拉大，牺牲攀升力的同时提高机身的转向半径，在不预先减速的情况下实现将机头高速转向的效果。本作中玩家只要在转向同时按住L、R两键就能够实现，从而摆脱过往复杂的操作。内容方面，除故事模式外，本作还有极具难度的挑战模式，耐玩度十足。众多现实中真实存在的著名战机，如F-35 闪电Ⅱ、Mig-21 米格21、Su-25 苏25、Su-37 苏37、X-29 前掠翼试验机等机体都可以成为玩家的座驾，在游戏中驰骋天际。游戏还支持3DS扩张滑杆，对于玩过家用机系列作品的玩家而言，相信可以通过双滑杆操作体验到家用机"《AC》系列"的感觉。





画面 ●●●●● 系统 ●●●●○
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●●○○

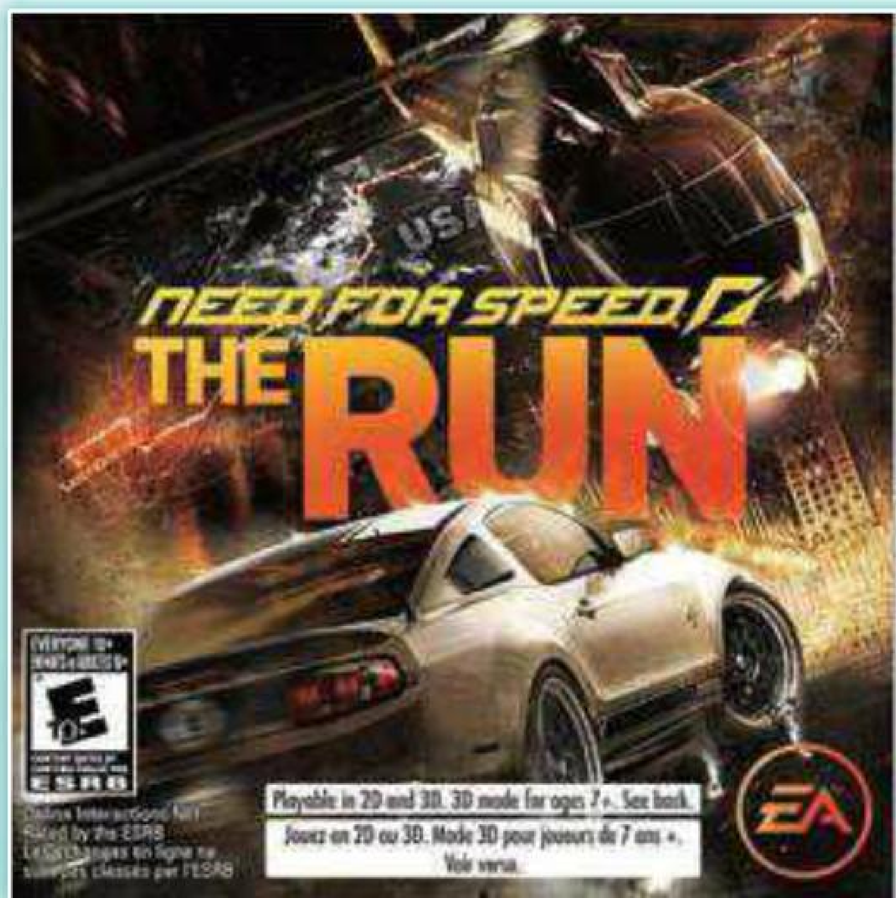


极品飞车 亡命天涯

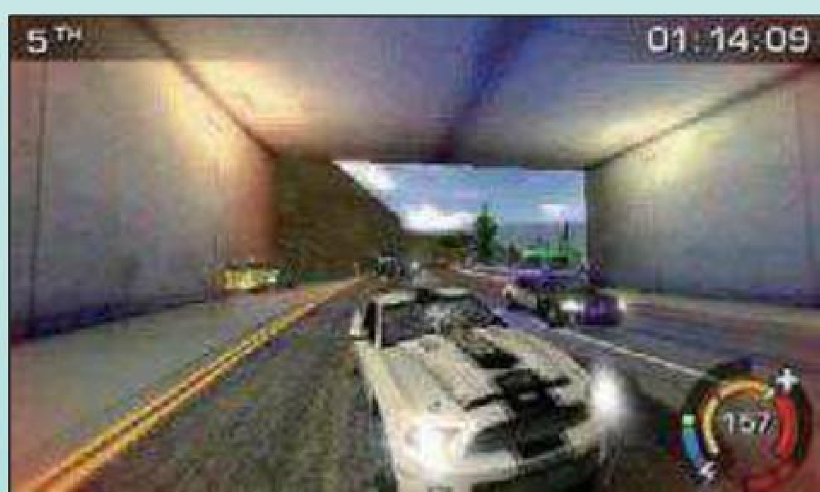
Need for Speed: The Run

推荐度 7

EA Games	RAC	2011年11月15日	美版	1～8人	29.99美元
10岁以上	对应无意识通信	备注：2011年12月8日（日版）			



本作是"《极品飞车》系列"的第18款作品，不过3DS版依然是原汁原味的赛车游戏，并没有加入家用机中"徒步奔跑"的桥段。玩家所扮演的主角必须赢下一场非法的赛车比赛才能拯救自己的生命，赛程从圣弗朗西斯科到纽约。3000英里长的赛道没有规则、没有速度限制、没有同伴，身边除了恶名昭彰的车手外还有警车紧紧追赶，玩家所能依靠的只有自己的车技和决心。占得先机的方法除了凭借出色的技术超越外，也可以想方设法把对手挤出赛道。除了标新立异的故事模式外，本作还有挑战模式和支持8人的联机模式，只要玩家完成比赛或挑战任务，就能累积经验值以解锁更多的赛车和部件。





画面 ●●●●○ 系统 ●●●●○
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●●○○

料理妈妈4

Cooking Mama 4：Kitchen Magic

推荐度 7

Majesco	ETC	2011年11月15日	美版	1～4人	25.99美元
全年龄	无对应周边	备注：2011年12月1日（日版）			



"《料理妈妈》系列"首次登陆3DS平台，游戏的玩法一如既往，主模式中玩家将挑战各种料理的制作过程，从迷你游戏中学习每种料理的烹调步骤，并且这次除了触控操作外，还增加了对应陀螺仪和滑杆的迷你游戏。菜单方面则收录了从系列中精挑细选出来的60种料理，从日式料理到西式糕点都应有尽有，其中包含的迷你游戏数量超过了200个。另外在烹调过程还会遇到各种突发事件，让玩家不止是感官，从心理上也能感受到更加逼真的料理体验。为了对应3DS的立体表现功能，这次还加入了上屏的演出，进行一些如抛锅的特殊操作时，食材就会通过上屏显示。





画面 ●●●○○ 系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●●●○

梦工厂全明星卡丁车

DreamWorks Super Star Kartz

推荐度 6

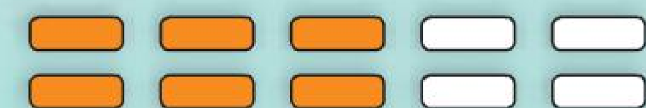
Activision	RAC	2011年11月15日	美版	1人	29.99美元
全年龄	无对应周边	备注：无			

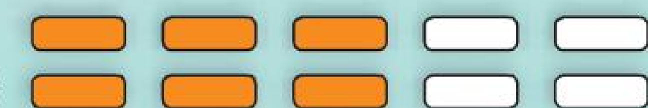


一款乱斗型赛车游戏，本作中可供选择的角色全部是来自梦工厂旗下的动画角色们，像是《怪物史瑞克》中的史瑞克和驴子、《马达加斯加》中的动物们、《驯龙高手》中的迅龙少年等。除了上述角色之外，相关动画中的经典场景，比如史瑞克的沼泽、纽约动物园、驯龙岛等也会在游戏中出现，并且成为各具特色的赛道供玩家们驰骋。每名角色都有各自的特殊能力和动作，比赛中还可以使用多种坑人的武器道具，合理运用各种有利条件才能拔得头筹。不过3DS版并不像家用机版那样支持多人联机对战，只能在冠军模式、挑战模式中反复游戏了。





画面 / 音乐


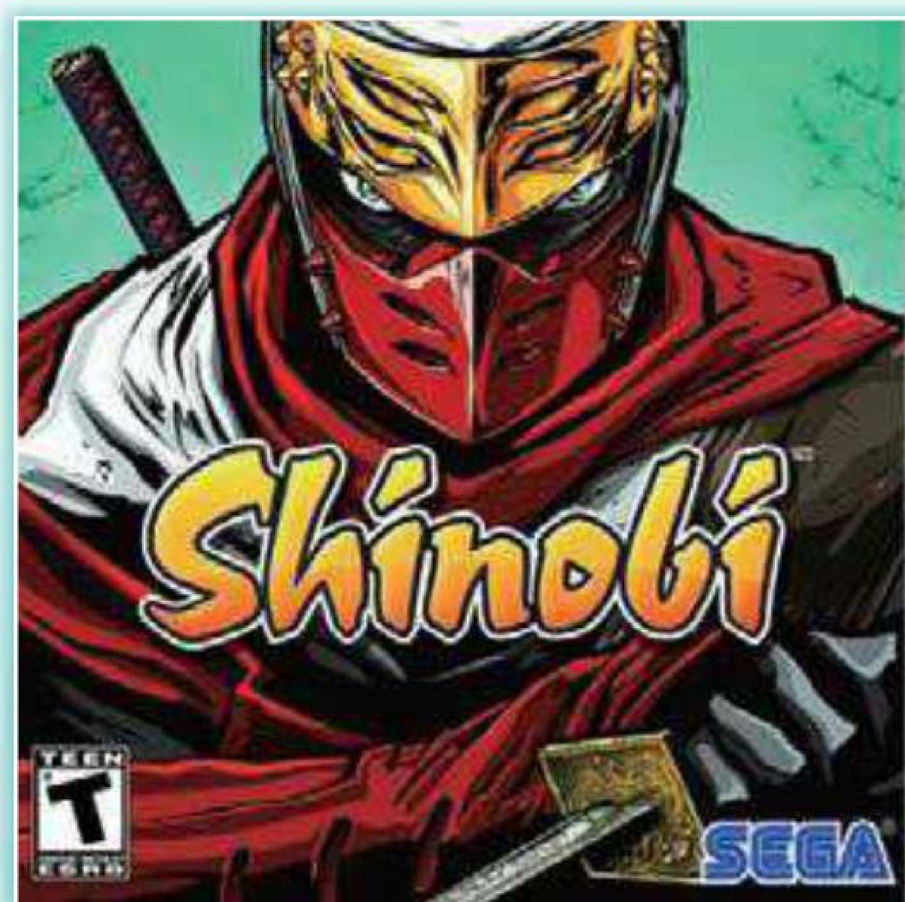
系统 / 耐玩度


忍 3D

Shinobi 3D

推荐度 8

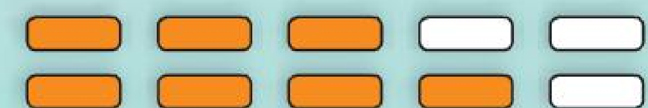
SEGA	ACT	2011年11月15日	日版	1人	39.95美元
13岁以上	对应邂逅通信	备注：2011年11月17日（日版）			

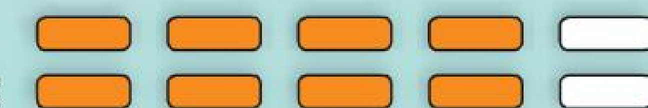


世嘉的著名忍者题材ACT“《忍》系列”在加入了立体显示机能和陀螺仪操作等要素后来到了3DS，游戏和MD时代的《超级忍》一样为横向卷轴ACT，不过主角换成了乔武藏的父亲——武藏次郎。玩家可以操作他使用八双飞、八双手里剑和忍术等多彩的招式在各种关卡中冒险。游戏中的关卡种类也非常丰富，不管是充满和风的胧之里、现代感十足的现代都市，还是热带雨林都应有尽有，而在每关的最后，还有诸如战斗直升机、机械鲨鱼等强力的BOSS等着玩家挑战。本作保持了“《忍》系列”一向的良好素质，完成度非常高，并且在游戏中还可以看到不少向老作品致敬的地方。





画面 / 音乐


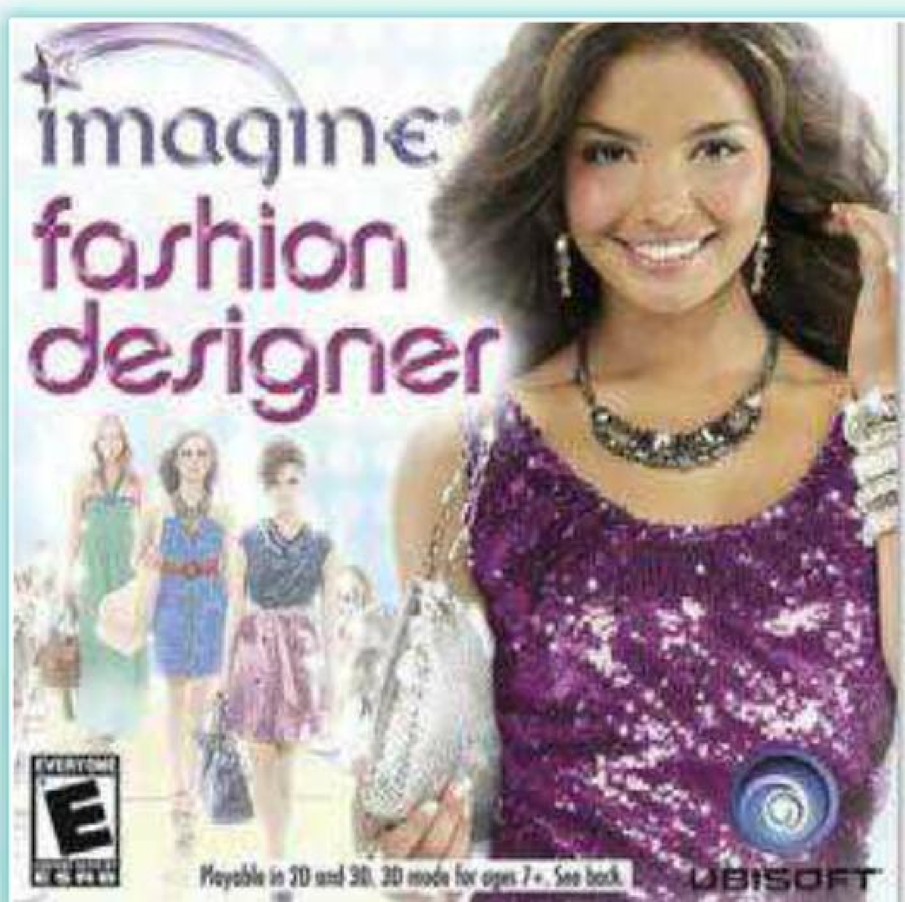
系统 / 耐玩度


时尚设计师

Imagine Fashion Designer

推荐度 5

Ubisoft	SLG	2011年11月15日	美版	1人	39.99美元
全年龄	对应邂逅通信	备注：无			

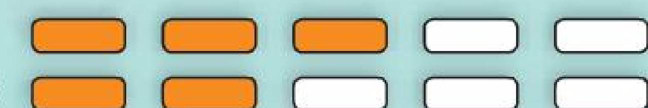


本作是面向女性玩家市场的“《幻想》系列”游戏最新作，玩家只身来到曼哈顿，投身到自己深深喜爱着的时尚界，体验作为造型设计师的生活。游戏中玩家要为客户从头到脚进行形象设计，大到洋装和包包的款式、小到T恤上的图案和花纹，甚至是手指上的指甲油颜色都要玩家亲自确认。随着游戏的深入，会有越来越多的客户登门要求造型设计，玩家需要按照对方的要求，打造出或前卫或保守的造型来。玩家可以利用3D摄像头进行拍摄，将照片作为自己独一无二的设计图案。而利用邂逅通信，还可以与其他玩家分享自己的独创作品和设计理念。





画面 / 音乐

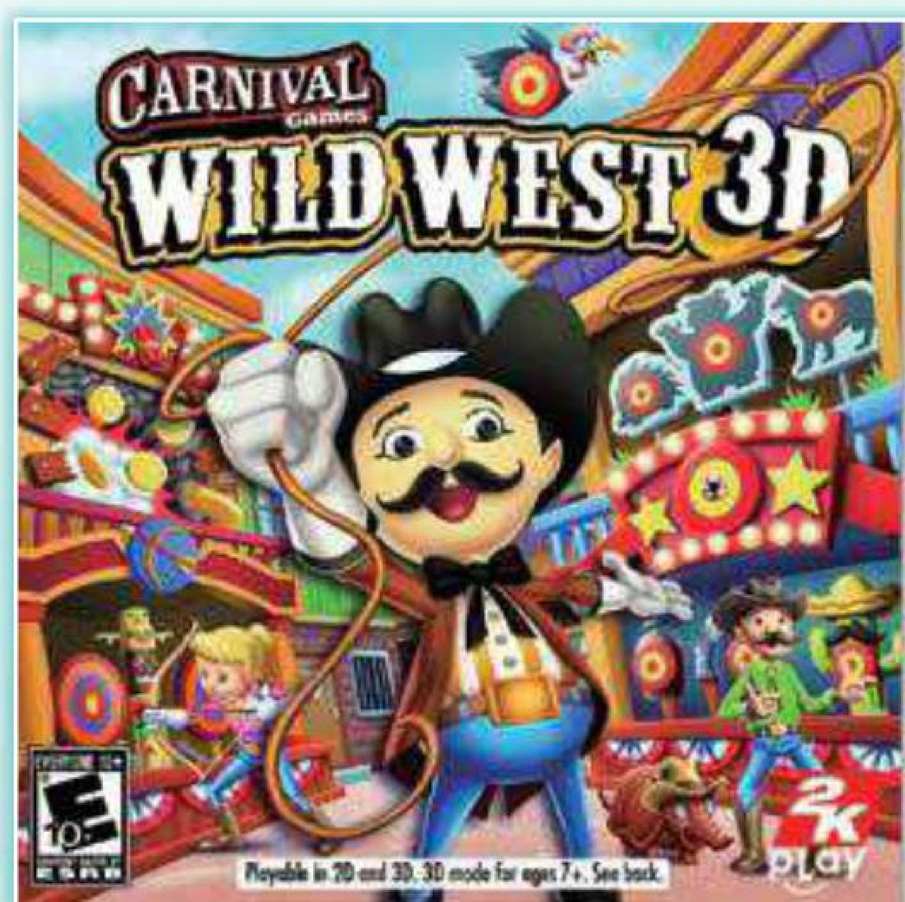

系统 / 耐玩度


狂野西部嘉年华 3D

Carnival Games: Wild West 3D

推荐度 5

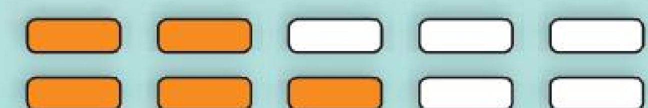
2K Play	PUZ	2011年11月21日	美版	1人	29.99美元
10岁以上	对应邂逅通信	备注：无			



本作是一款具有浓烈美国西部风格的小游戏合集，虽然游戏名称比较狂野，但实际游戏中的角色都是比例可爱的Q版大头娃娃。在一个充满西部风情的小镇上，一场狂野而快乐的嘉年华正在如火如荼地进行着，玩家能在这里展开自己的快乐之旅。游戏中设置了各种精彩有趣的小游戏：在赌桌上玩牌比大小、在射击场对着纸牌和保龄球射击、参与掰腕子大赛、到奔牛场里骑马套小牛……总数超过25个。小游戏大多对应3DS的各种机能，如触摸操作、AR卡片等，而利用邂逅通信功能可以获得金币，进而在角子机上一试运气和身手。





画面 / 音乐


系统 / 耐玩度


索尼克 世代 青之冒险

Sonic Generations

推荐度 7

SEGA	ACT	2011年11月22日	美版	1～2人	39.95美元
全年龄	对应邂逅通信	备注：2011年12月1日（日版）			



为纪念“索尼克”20周年，SEGA分别于PS3/X360平台推出《白之时空》，以及3DS平台这款《青之冒险》。作为纪念性质的作品，游戏的场景集合历代“索尼克”的经典关卡，并收录历代的经典BGM，其中如机械索尼克、暗影、银等系列人气角色，在本作中会以对手的身分与索尼克一拼高下。除一般流程外，游戏还包括大量的任务，利用邂逅通信与玩家之间擦身而过，就能够逐一开启。除过往经典的横板视角，本作部分关卡还增设背后视角的游戏形式，这在掌机《索尼克》上尚属首次，而配合3D景深效果，玩家可以进一步享受这只蓝色刺猬带来的“超音速”体验。





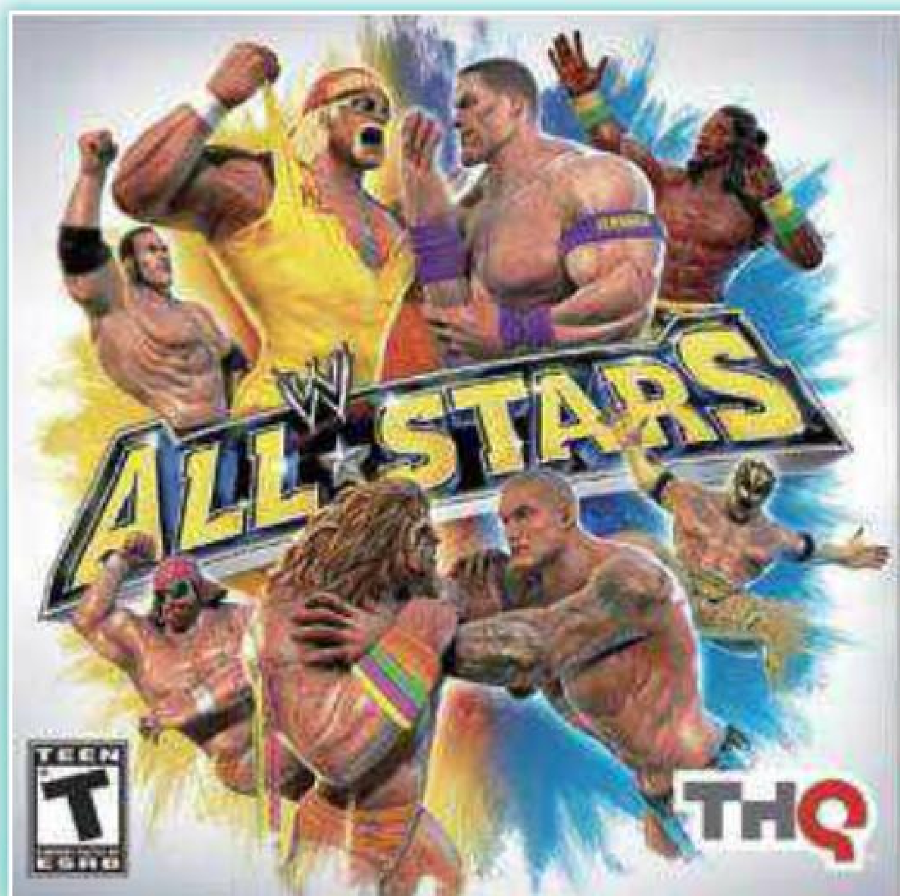
画面 音乐 系统 耐玩度

WWE全明星赛

WWE All Stars

推荐度 6

THQ	FTG	2011年11月22日	美版	1～2人	39.99美元
13岁以上	无对应周边	备注：无			



WWE是美国著名的格斗电视节目，之所以称其为“节目”而非“比赛”，是因为该赛事中的绝大多数打斗场面都有表演的成分，尽管如此，还是有大批赛事爱好者乐此不疲。本作便是根据该项赛事改编，游戏中的打斗尺度相当之大，通常在基本的格斗招式之外，还会加入一些比较折磨对手的动作，甚至可以直接抓起身旁的桌椅板凳猛击对手。游戏最大的看点是丰富的模式，除了普通的“对战模式”之外，还包括一人挑战多人的“极限模式”、两人一组对抗其他组的“组队模式”、四人大乱斗的“混战模式”等，当然玩家也可以在游戏中制造一个虚拟角色，通过不断的比赛磨练，最终获得“全明星”的头衔。





画面 音乐 系统 耐玩度

柏青哥天国3D 特别海物语 梦想少女与柏青哥王决定战

パチパラ3D プレミアム海物語 ～梦见る乙女とパチンコ王决定战～

推荐度 6

Irem	SLG	2011年11月24日	日版	1人	6090日元
12岁以上	对应邂逅通信	备注：无			



一款基于弹子机开发、但系统丰富的柏青哥游戏。本作收录了该社“海物语系列”的最新机种《CR特别海物语》，利用3DS的特有机能再现实机框体的立体感和3D鱼群，玩家可随时玩上原汁原味的《柏青哥天国》。游戏有实战和恋爱两大玩法，实战模式搭载了中大奖的几率变更和持玉推移表，还能收集各式壁纸并自由变更。触摸屏可用以操作拉杆和机会按键，而点击左右两侧的女孩子，也能令她们出现有趣的反应。恋爱模式中可赠送女生礼物，以培养彼此的好感度。与朋友邂逅通信可提升礼物的数量和质量，令恋爱更为简单。





画面 音乐 系统 耐玩度

薄樱鬼3D

薄櫻鬼3D

推荐度 7

Idea Factory	AVG	2011年11月24日	日版	1人	6090日元
15岁以上	无对应周边	备注：无			



本作是《薄樱鬼》初代的移植作品，讲述了主人公雪村千鹤为了寻找父亲而来到东京，进而结识新选组一众而引发的一系列故事。游戏内容完全忠实于原作，行军录、新选组觉书、队士录、罗刹系统等均完整收录。游戏的主要流程就是和新选组战士们进行会话、行动，根据玩家的选择角色的好感度和罗刹度会有所变化，从而推动故事的发展。本作活用了3DS的特性，全篇均启用3D表现，樱花飞舞、拔刀迎敌等超具魄力的画面在3D视线下更具临场感。追加的全新摄影功能，可以用来拍摄和队员们的合照，十分有趣。并且游戏还收录了杂志连载小说，让玩家了解到角色不为人知的一面。





画面 音乐 系统 耐玩度

风华绝代
FabStyle

推荐度 7

Koei Tecmo Games	ETC	2011年11月24日	日版	1人	6090日元
12岁以上	无对应周边	备注：无			



本作是一款融合了时尚、经营、恋爱的作品。游戏中玩家作为新人店长，可以自定义主角长相并开设属于自己的服装店。每月根据流行和季节进行服装采购，在服装店内接待客人，达到一定金额就可以升级店铺进而采购更多服饰。在经营店铺的同时可以改变自己的穿着，磨练自己的时尚品味。节假日时还能去各种地方认识男主角，甚至发展一段恋情。游戏在经营、养成、恋爱各个部分的比例相当合适，让人玩不腻，服装配件相当丰富，既可以满足收集欲望也可以找到属于玩家的时尚品味。值得一提的是本作的声优都是偶像级帅哥，包括大东俊介、宫野真守等等。

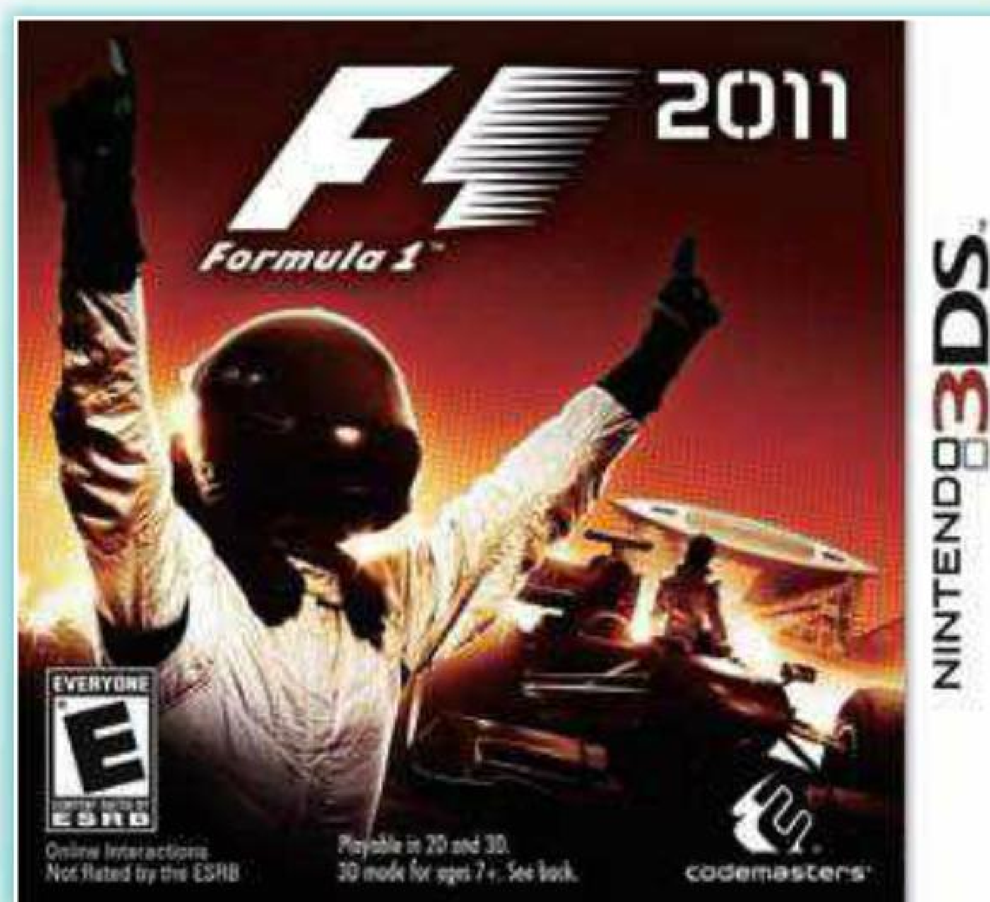




F1 2011
F1 2011

推荐度 6

Codemasters	RAC	2011年11月25日	美版	1～4人	29.99美元
全年龄	无对应周边	备注：2011年12月22日（日版）			



本作以著名的“一级方程式赛车比赛”为原型制作而来，收录了2011年国际汽联授权的世界一级方程式锦标赛的所有参赛车队的数据，包括车辆、驾驶员和赛道全部与现实中一致，规则也紧随现实做出调整，庞大的资料对于车迷玩家来说有着足够的吸引力。在3DS版中，新赛季里加入的印度大奖赛开幕式和德国纽伯格林赛道也得到了再现，玩家可以在立体画面的赛道上和其他车辆展开激烈的争夺。除了能在画面上带给玩家亲临比赛的体验外，系统还设置了可以自由设定的“驾驶辅助”来帮助初尝本作的玩家，3DS版还支持最多4人联机游戏，进行2对2的分组对抗赛。





蜡笔小新 宇宙之友情笨蛋空手道
クレヨンしんちゃん 宇宙DEアチョ—！？友情のおバカラテ！！

推荐度 8

NBGI	ACT	2011年12月1日	日版	1～2人	5040日元
全年龄	无对应周边	备注：无			



一直在任天堂掌机平台都非常活跃的小新在3DS平台开始了全新的冒险！由于春日部市的市民被来自宇宙的谜之三姐妹夺走了心智而迎来了新的危机，连小新的朋友们也都没能幸免，于是小新和妹妹以及家里的狗狗小白开始了新的冒险，三人的合力动作可运用于解开谜题。在此次的宇宙冒险中，小新得到了新的师傅的传授，掌握了诸如喇叭拳、皮卡皮卡拳等各种用途多多的的新技能，而且不同的技能除了用于战斗还可用于解谜。特殊的战斗中，还有着非常紧张大魄力的QTE操作。而在之前几作多次援助的老爸老妈，也都作为援护继续登场帮助小新。





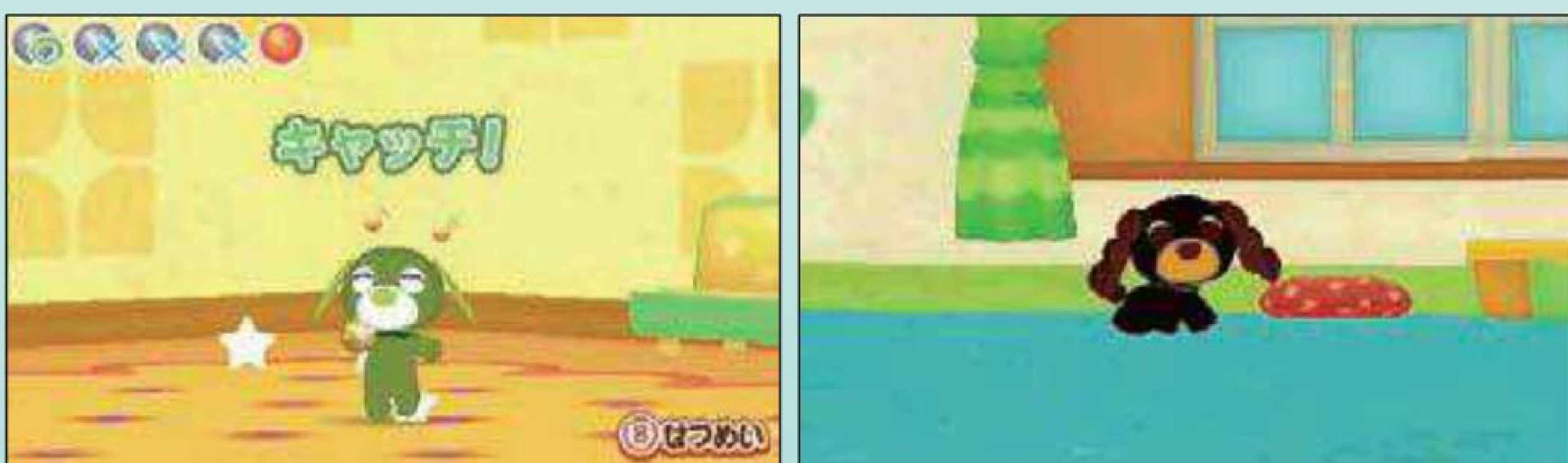
总爱茶犬
お茶犬といつもなかよし

推荐度 6

日本Columbia	ETC	2011年12月1日	日版	1人	5040日元
全年龄	对应邂逅通信	备注：无			



本作是一款以与茶犬交流为题材的游戏，游戏中玩家可以和喜欢的茶犬一起生活，通过各种互动加深彼此的感情。和茶犬的交流主要分为室内和室外两个部分，在室内部分则和一般的宠物照料型游戏一样，玩家需要时不时摸摸它、喂它东西吃和帮它洗澡，并且还有能和茶犬玩迷你游戏，如用3DS的陀螺仪功能进行的单轮车和用触摸屏进行的抛接球等游戏。室外部分则有着各种户外活动，其中寻宝需要使用陀螺仪引导茶犬到达宝物所在的位置，当茶犬找到宝物后，就能获得道具作为奖励了。游戏中的茶犬还有着各种愿望，如能帮助它们实现的话，愿望就会成为彼此的“快乐回忆”被记录下来。





马里奥赛车7
マリオカート7

推荐度 10

Nintendo	RAC	2011年12月1日	日版	1～8人	4800日元
全年龄	对应邂逅通信/无意识通信	备注：2011年12月4日（美版）			



“《马里奥赛车》系列”的正统续作，游戏继承了前作激烈的竞速性和多道具的对抗性，同时还做出了大量创新。首先在玩法上，大部分主要技巧都得以良好的继承。火箭起跑、牵引气流等技巧依然存在，同时飘移加速依旧是能否取胜的核心技能。然而跳跃加速和落地加速的引入配合关卡中的大量跳板，都让关卡的流畅性大大增加。游戏的关卡数量相当多，除了以前作品的16个赛道外，本作原创的赛道也有16个。玩家将在8个杯赛中挑战实力强劲的电脑，无论是单机游戏还是联机对战均有相当高的耐玩度。而关卡设计上除了有诸多加速带和跳板外，还有水下和空飞的路段存在。配合裸眼3D的立体效果能让人在赛车时有上天入水的爽快感。

游戏中除了能见到马里奥、路易、碧奇公主、库巴等经典角色外，还加入了花之子，蜜蜂女王等隐藏新角色，让对战时的选择更多。除了角色外，通过关卡中获得的金币还能够获得赛车零件。本作中的车辆分为赛车主体，轮胎和机翼三个部分。加上驾驶员，合理搭配适合赛道的赛车也是一大乐趣。虽然NDS上前作大受好评的任务模式没有继承，但是利用3DS的无线网络，游戏为玩家提供了多种在线的游戏内容，有多人小游戏对抗，和多人赛道竞速等等。大家还可以在一个社区内互相聊天观看别人的比赛记录。





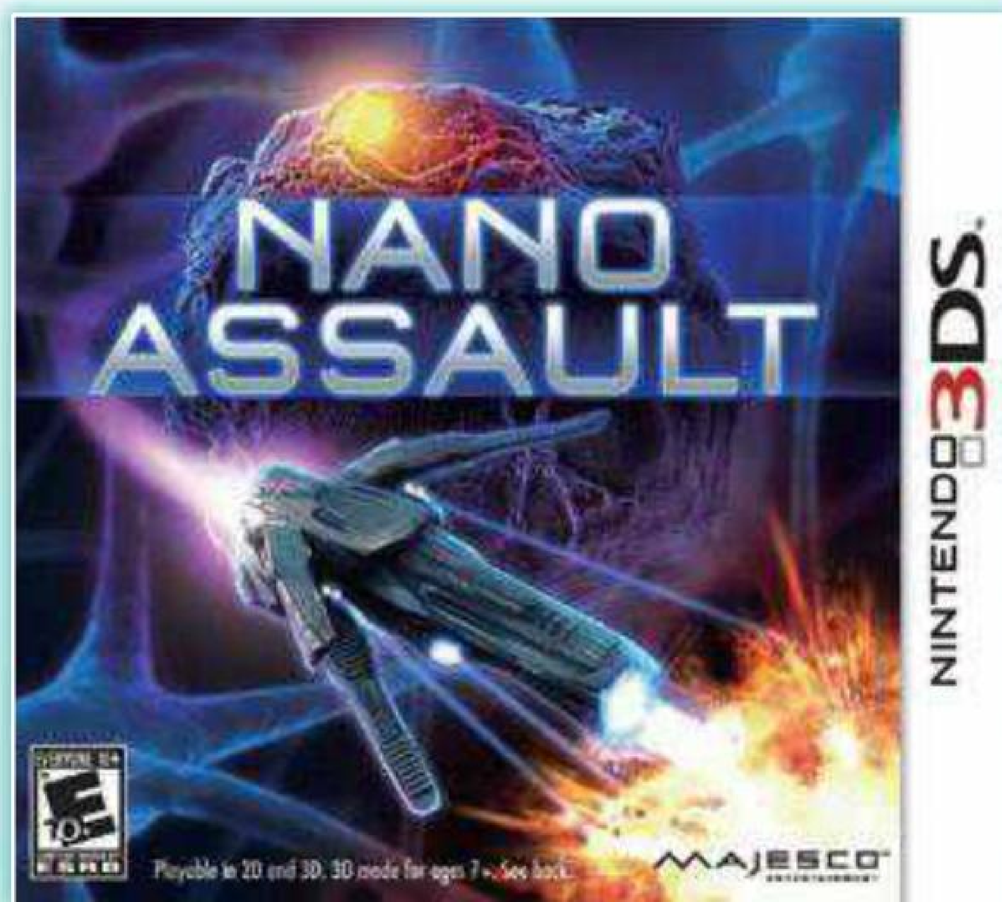
画面 ●●●●○ 系统 ●●●●●
音乐 ●●●●○ 耐玩度 ●●●●●



纳米突击
Nano Assault

推荐度 7

Majesco	STG	2011年12月1日	美版	1人	19.99美元
10岁以上	无对应周边	备注：无			



本作是NDS游戏《纳米漂移》的续作，比较新颖的是，玩家控制的纳米飞船所战斗的区域是在人体内部，而任务的目标则是找到并破坏危害人体的病毒。作为一款射击类游戏，本作并非简单的横向或纵向射击，三十余个关卡中有着丰富的视角，既有类似模拟驾驶玩法的关卡，也有能向360°全方位移动的场景。随着玩家成功摧毁病毒、阻止其蔓延扩散，经验值也会不断累积，强力的武器需要凭此才能逐一解锁，而功能多样的副武器则需要在击倒BOSS后才能获得。飞船独特的自我克隆能力是较为稳妥的保命措施，而游戏的难度也会根据玩家的表现自动调整，非常贴心。



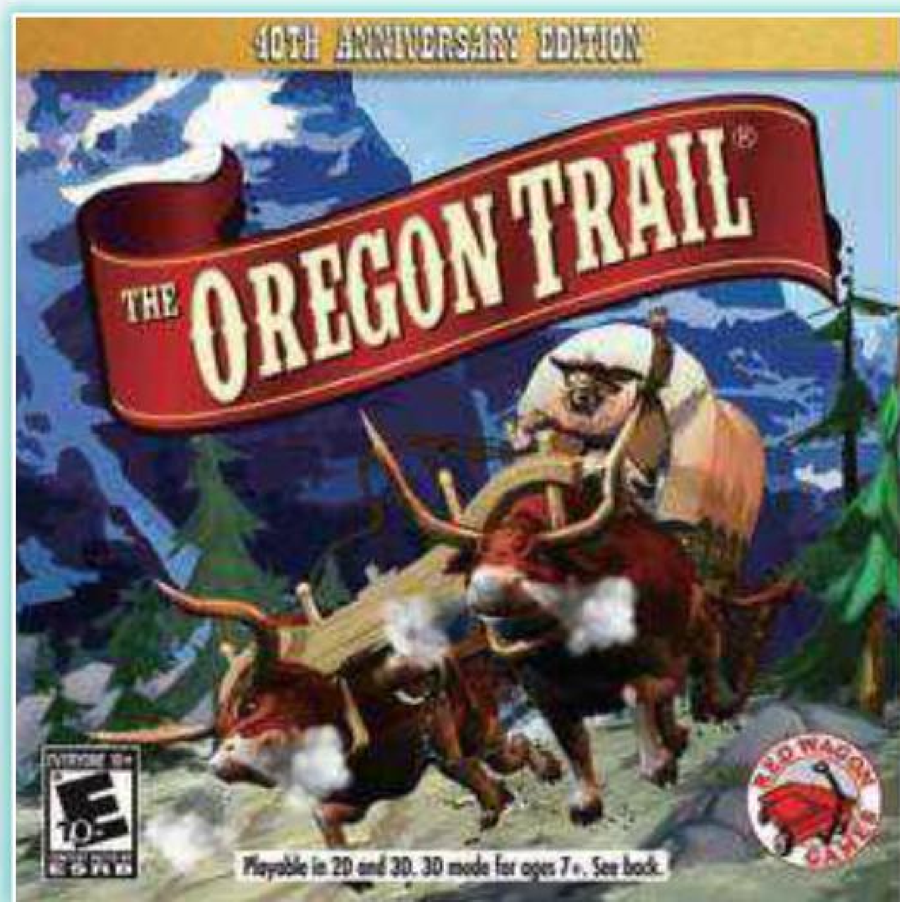


画面 ●●●●○ 系统 ●●●●○
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●●○○

俄勒冈之旅
Oregon Trail

推荐度 6

Red Wagon Games	ACT	2011年12月4日	美版	1人	29.99美元
10岁以上	无对应周边	备注：无			



《俄勒冈之旅》是一款还原美国拓荒时代，人们从其他州前往俄勒冈州进行大开发的历史题材游戏，之前曾作为DSi ware发售，本次的3DS版以一个普普通通的美国之家举家迁往俄勒冈的旅程作为故事主线，游戏中玩家从头到尾都在扮演移民家庭中的一家之主。平日里要驾着马车载着全家人赶路，食物短缺时则要亲自打猎捕鱼，遇到野兽时要开枪赶跑它们，甚至孩子生病了也要拿出医药箱进行治疗。以上内容都会以迷你游戏的方式展现，在旅途中遇到的人以及玩家对他们的态度都会对游戏产生影响，流程中配有强烈美国西部风格音乐，让人仿佛回到了漫天尘土的拓荒时代。





画面 ●●●○○ 系统 ●●●○○
音乐 ●●●●○ 耐玩度 ●●●○○

丁丁历险记 游戏版

The Adventures of Tintin: The Game

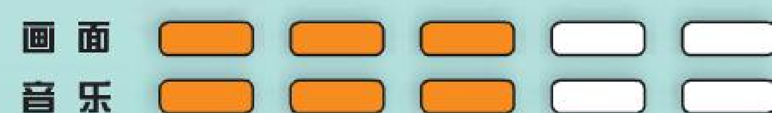
推荐度 6

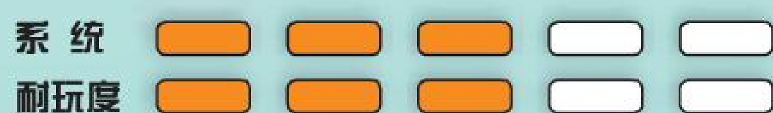
Ubisoft	ACT	2011年12月6日	美版	1～2人	39.99美元
10岁以上	无对应周边	备注：2012年1月12日（日版）			



《丁丁历险记》是比利时漫画家埃尔热的著名漫画作品，2011年被大导演斯皮尔伯格搬上了大荧幕。同期推出的这款游戏是为电影造势的作品，3DS版采用独立引擎开发，玩家需要控制丁丁展开历险，过程中穿插了大量的解谜要素。破解谜题时需要通过触摸屏操作完成，部分谜题还需要丁丁的宠物小狗帮忙解决。除了纯正的ACT关卡外，游戏中还不时穿插一些特殊的关卡，例如驾驶飞机逃生。游戏中的人物形象采用了电影版中的造型，对话时则采用漫画格子的形式，很好地将漫画、游戏、电影融为了一体。双人联机时还可以共同解决谜题，进而解锁全新的地图。





画面
音乐


系统
耐玩度

世界足球 胜利十一人 2012

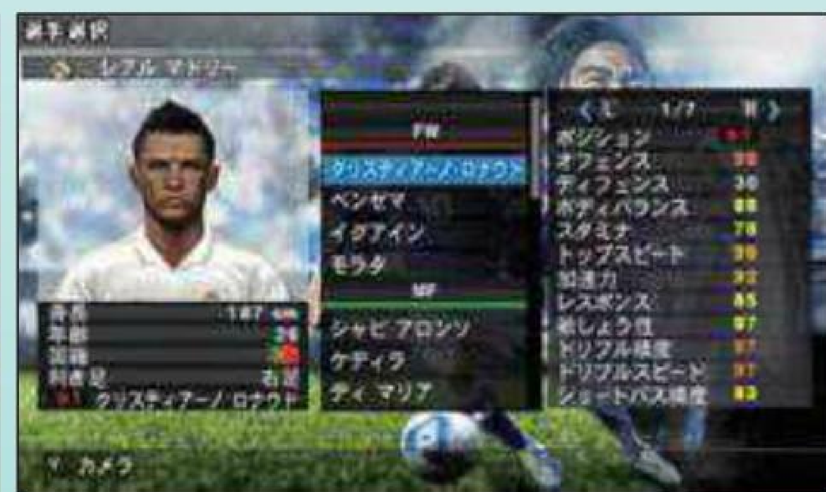
ワールドサッカー ウイニングイレブン 2012

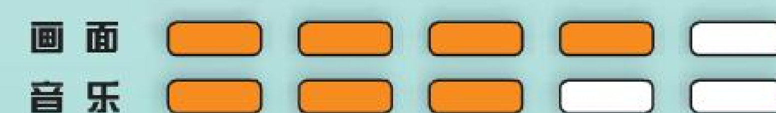
推荐度 8

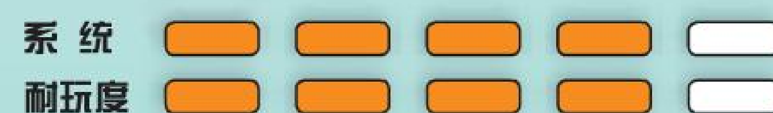
Konami	SPG	2011年12月8日	日版	1～2人	5800日元
全年龄	对应邂逅通信	备注：2012年1月30日（美版）			



作为3DS平台的第二款《WE》，本作的引擎与前作完全一样，但容量却提升了近一倍。游戏加入了新的视角，让玩家有了更多的选择，前作中被放在下屏的小地图也接受玩家的意见被挪回了上屏。操作方面，本作加入了触控操作，利用下屏幕可以在进攻中控制球员传球、射门，防守时则可以进行逼抢、铲断，复杂的过人动作也可以预先设定在下屏幕，利用一键触摸发动。“一球成名”、“世界球员”等经典模式终于回归，前作中惹人诟病的“只支持本地联机”也得到了修正，玩家在本作中可以通过Wi-Fi与世界各地的玩家对战，还可以与邂逅通信中遇到的大师联赛球队进行比拼。


画面
音乐


系统
耐玩度

怪物猎人3 G

モンスターハンター3（トライ）G

推荐度 10

Capcom	ACT	2011年12月10日	日版	1～4人	5800日元
15岁以上	对应3DS扩张滑杆/邂逅通信	备注：无			

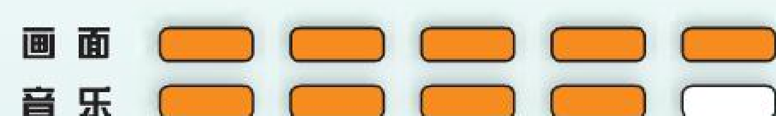


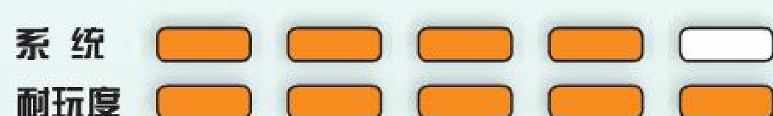
本作是大人气狩猎题材动作游戏“《怪物猎人》系列”的强化版，以Wii平台的《怪物猎人3》为蓝本制作。游戏分为单机和多人两个部分，单机部分中的据点和《MH3》一样为莫加村，玩家以这里为中心进行各种狩猎活动，和奇面族一起解决莫加村的危机，强化版中加入了上位任务以及新的奇面族卡洋巴。而多人部分则和《MH3》有所区别，由于不像《MH3》那样对应线上模式，所以本作增加了专门用来联机的坦吉亚港，作用类似以前作品中的集会所，不同的是必须有一名玩家做主机，其他玩家才能加入进来。另外坦吉亚港有着比集会所齐全的设施，除了基本的任务柜台、商店和食事场外，还有可更换装备的私人房间、管理农场的联络船以及对武器进行升级的武器店，相当于另一个莫加村。

武器方面除了有《MH3》的大剑、太刀、大锤、片手剑、长枪、斩击斧、轻弩、重弩武器外，还收录了来自《MHP3》的双剑、铳枪、狩猎笛和弓，武器数量和《MHP3》持平。怪物同样也是《MH3》和《MHP3》的大集合，新怪物有标题怪物碎龙，并且雷狼龙和迅龙等人气怪物都追加了相应的亚种和稀少种。

除了游戏本身的内容外，本作还根据3DS的机能加入了立体显示以及触摸屏应用。触摸屏除了收纳了原本在同一屏幕中显示的地图、HP槽等信息外，还新增了锁定镜头功能，启用了该功能后，只要一键就能将视角锁定到怪物的方向，省去了手动调节的麻烦。





画面
音乐


系统
耐玩度



雷电十一人GO 光明·黑暗

イナズマイレブンGO シャイン・ダーク

推荐度 9

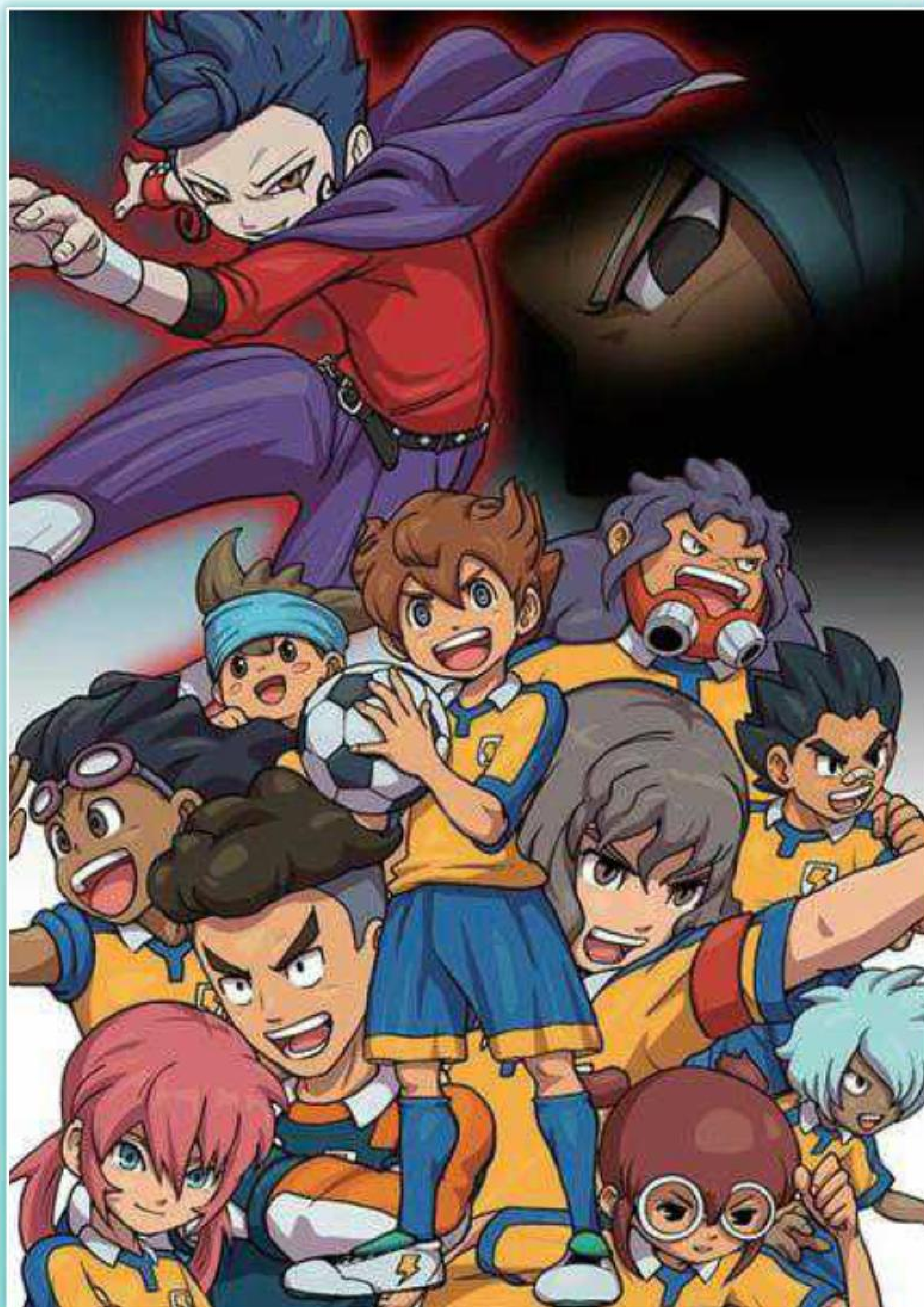
Level-5	RPG	2011年12月15日	日版	1～4人	5800日元
全年龄	对应邂逅通信/无意识通信	备注：无			



本作是“《雷电十一人》系列”登陆3DS平台的首部作品，故事发生在由元堂守带领的雷门十一人夺取世界冠军十年后的故事。在这个足球被腐化的年代，以松风天马为首的新雷门十一人再度掀起足球革命，让自由的足球重新回到世人的生活中。

和系列作品一样，本作依旧是RPG，不过剧情指向系统再度强化，流程中随时都有箭头指向将会触发剧情的方向，只要跟着箭头走就能顺利推进剧情。和NDS平台的几作相比，本作遇敌的方式由踩地雷式变成了可见式，地图上的红点代表可以进行比赛的敌人，与其对话就可以选择是否比赛，某些敌人会在玩家经过时主动出击，玩家被追上的话也会自动进入战斗，不过只要绕边走，大部分都是可以躲开的。遇敌方式的变化让玩家有了自主选择的权利，大大提升了游戏的自由度和流畅性。

华丽的必杀技是该系列的一大特色，本作除了重新制作了大部分全新的必杀技外，更是增加了名为“化身”的系统。使用化身之后，队员的各项能力会得到大幅提升，甚至可以轻松对抗对方的必杀技，而当化身使用必杀技时，除非对抗的角色也使用化身必杀技，否则基本是无法与之抗衡的。在流程中，玩家操作的雷门中学核心成员会逐渐习得化身，对手球队的核心成员也都是化身使者，后期的比赛过程几乎就是化身的对抗。虽然化身本身有点破坏游戏平衡性，但爽快度绝对满点。







画面 系统 音乐 耐玩度

萌萌大战争 现代版3D

萌え萌え大战争☆げんだいばーん 3D

推荐度 7

Systemsoft Alpha	SLG	2011年12月15日	日版	1人	6090日元
17岁以上	无对应周边	备注：无			



PC平台人气机娘题材SLG《萌萌大战争 现代版》的3DS移植版，和前作的二战题材不同，这次游戏以现代战场为舞台，各种现代兵器都化身为可爱的美少女登场，而身为指挥官的玩家则要操纵这些兵器娘们冲锋陷阵，夺取战争的胜利。登陆3DS后，游戏追加了各种3DS的原创机能，除了对应立体显示外，也对应3DS的滑杆和触控操作，如在帮助负伤的兵器娘修复的交流部分中，就可以使用触控笔对兵器娘的身体以触碰的方式进行修理。此外除了PC版中东战线、欧洲战线和极东战线三个基本剧本外，3DS版还追加了3个原创的剧本，以及其他平台版本中没有的新特殊技能。





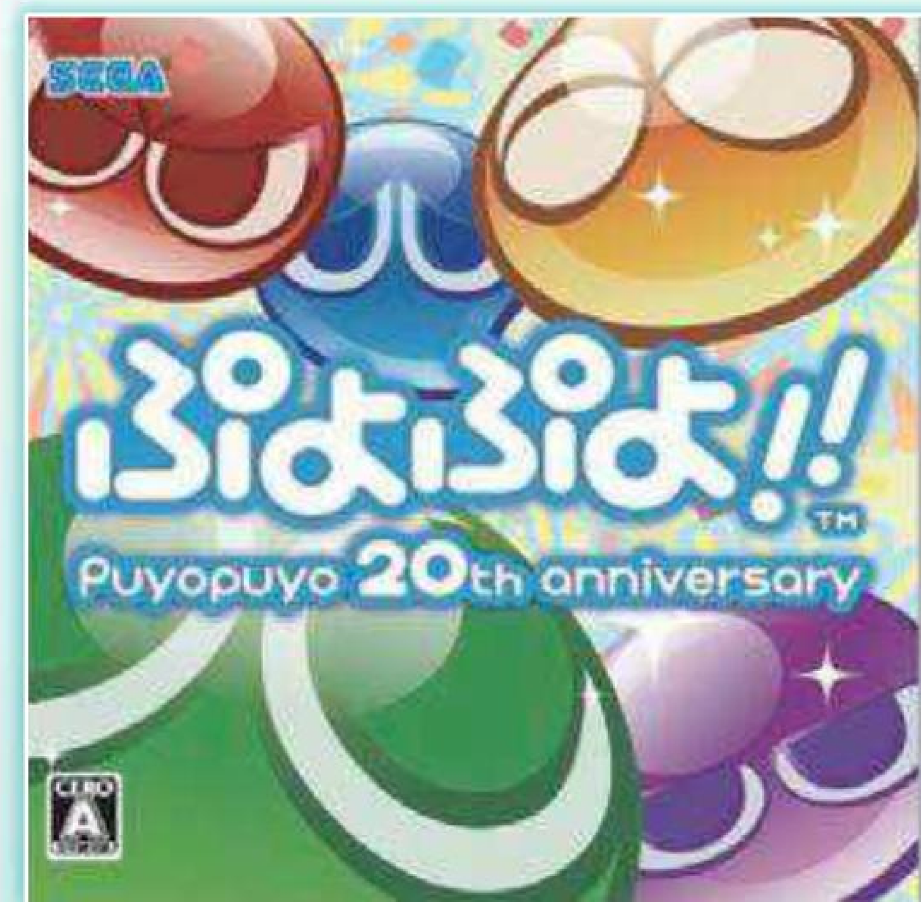
画面 系统 音乐 耐玩度

噗哟噗哟

ぷよぷよ！！

推荐度 7

SEGA	PUZ	2011年12月15日	日版	1～8人	5040日元
全年龄	无对应周边	备注：无			



本作是国民级方块消除类游戏“《噗哟噗哟》系列”的20周年纪念作。作为一款集大成之作，本作收录了包括大家熟悉的“噗哟通”、“狂热噗哟”和“噗哟SUN”在内，以及全新的类别总计15种对战规则，玩家可以选择自己擅长的规则与他人一决胜负。系列塑造了众多形象丰满的角色，故事模式为全程语音，登场角色也多达24名。而且游戏中还有辅导初学者上手的学校模式，以及出售能够在对战中帮助玩家的道具的商店。作为方块类游戏，本作自然也非常注重对战要素，玩家不仅可以本地对战，还能够登录互联网进行2对2的组队战，甚至还能8名玩家同时进行对战。





画面 系统 音乐 耐玩度

企鹅的问题 战争
ペンギンの问题 ザ・ウォーズ

推荐度 7

Konami	ACT	2011年12月15日	日版	1～2人	5250日元
全年龄	对应邂逅通信	备注：无			



以日本人气动漫《企鹅的问题》改编而成的游戏，主人公木下贝克汉姆要跨越时空，在过去、现在和未来的三个时代中冒险。故事讲述不小心来到企鹅世界的贝克汉姆一行获得了能实现任何愿望的水晶堡，每天衣食无忧，但是其弟弟罗纳尔多在某秘密基地发现了企鹅基地核心，从而引来一场纷争。不同的时代中存在着各具特色的角色和道具，玩家要通过不停地完成任务、收集道具，创造出自己的全新世界。利用了3DS陀螺仪功能的战斗系统令画面很具观赏性。本作支持双人联机对战或协力作战，同时还对应特制的AR卡片。




画面 ●●●○○　系统 ●●●○○
音乐 ●●●●○　耐玩度 ●●●○○

热血硬派国夫君 特别版
热血硬派くにおくん すぺしゃる

推荐度 7

Arc System Works	ACT	2011年12月15日	日版	1～4人	4410日元
12岁以上	对应邂逅通信	备注：无			



本作是"热血"25周年纪念作品，游戏以原作街机版为基础，除了对画面进行大幅强化外，还加入了由原作者编著的故事情节以及众多新模式。故事模式中玩家会扮演国夫君，为帮助卷入麻烦的广志，与其他学校的不良势力展开战斗，其中更加入了RPG的成长要素，当时街机版没有描述的故事都也在这里得以补完。游戏还收录大乱斗模式，"热血"的历代作品角色将在这里聚首一堂，其中更支持最多4人联机对战。借助邂逅通信，玩家可以与擦身而过的同好进行角色的自动对决。在画廊模式中，玩家还可以欣赏到"《热血》系列"25年来的各种珍贵设定画面与游戏海报，充满纪念价值。




画面 ●●●○○　系统 ●●●●○
音乐 ●●●○○　耐玩度 ●●●●○

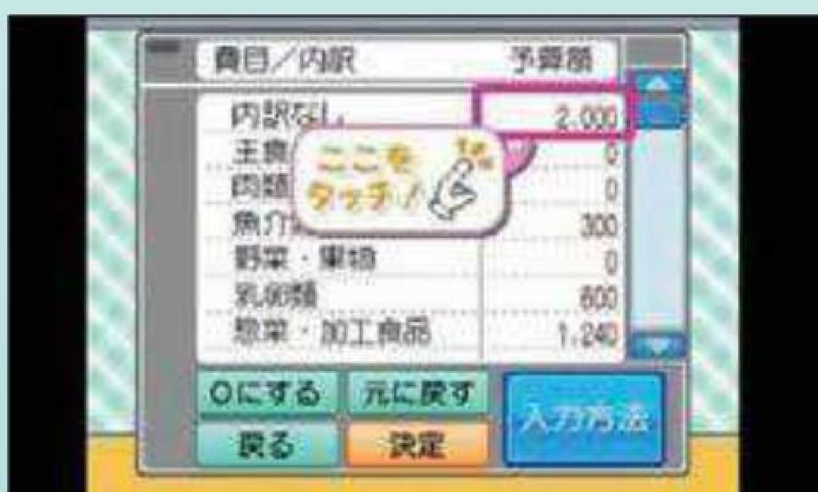
ESSE轻松家计簿
ESSEらくらく家计簿

推荐度 4

IE Institute	ETC	2011年12月22日	日版	1人	3990日元
教育专用软件	对应邂逅通信	备注：无			



本作是一款专门的教育、数据库类型软件，主要的目的就是教会大家轻松记账管理家计。即使是第一次学习记账或初次使用这款软件的玩家也不用担心，软件会在开始时以详细的说明手把手教导大家学习记账。本作能够以软件内自带计算器制作简易的预算设定，软件中还带有警报功能，能够自动找出预算中可能出错的部分或是安排得非常恰当的部分，让玩家提高注意力。在制定好的计划中，可以随时把握现金以外的金额流动方式，讲解以图形表示出来，让玩家能够一目了然。每天记账之后会盖章，收集一定的印章可以交换道具，还能利用邂逅通信与其他玩家相互交换道具。




画面 ●●○○○　系统 ●●●○○
音乐 ●●○○○　耐玩度 ●○○○○

SD高达G世纪 3D
SDガンダム ジージェネレーション 3D

推荐度 9

NBGI	SLG	2011年12月22日	日版	1人	6090日元
全年龄	无对应周边	备注：无			



3DS上的"《SD高达G世纪》系列"首作，运用主机的特性，游戏中不仅是场景、机体，包括战斗在内的所有画面都能实现3D景深效果，让玩家体验全新的战斗视觉享受。收录作品方面，本作新加入《机动战士高达AGE》、《模型战士 高达模型制作家 起始G》的机体与角色，而《机动战士高达UC》方面亦新增大量机体。系统方面，本作新加入机体双座驾系统，两位驾驶员可以起到相辅相成的效果，战斗部分还首度引入"《机战》系列"的精神指令系统，而这部分的负责人正是"《机战》系列"的制作人寺田贵信，让游戏的战术性进一步拓宽。



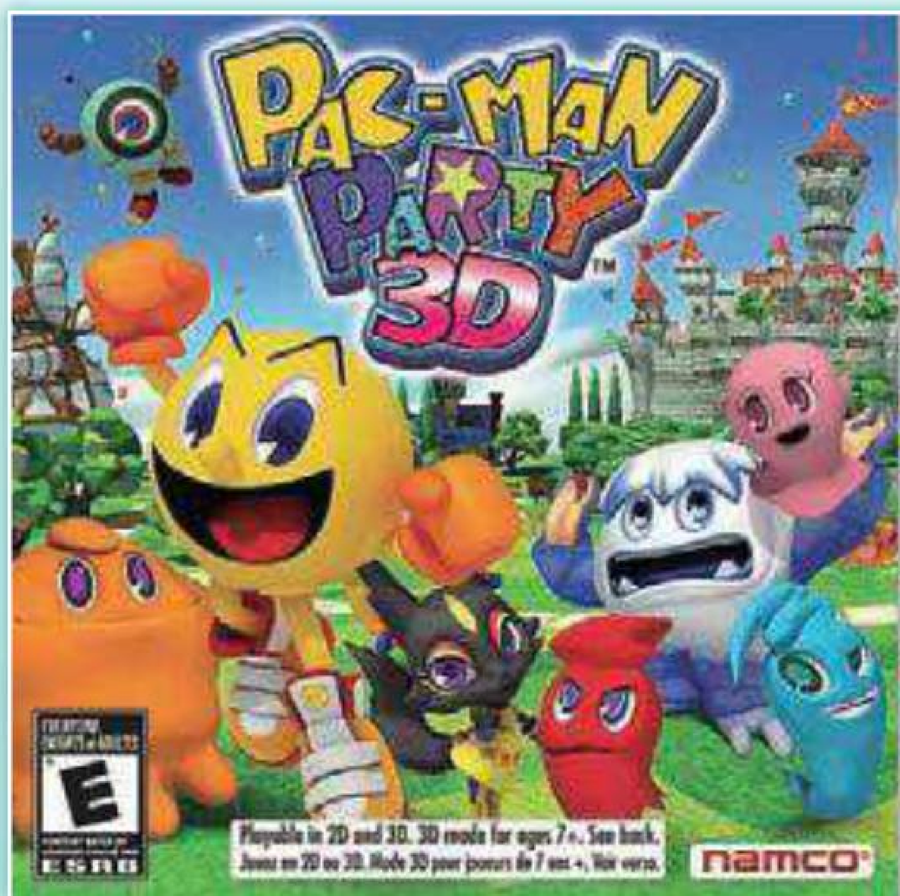

画面 ●●●●●　系统 ●●●●○
音乐 ●●●●○　耐玩度 ●●●●○

吃豆人聚会 3D

PacMan Party 3D

推荐度 7

NBGI	ETC	2011年12月27日	美版	1～4人	29.99美元
全年龄	无对应周边	备注：2012年3月22日（日版）			



本作是以原Namco公司的经典游戏角色——吃豆人为核心制作的“众乐乐”型聚会游戏，也是Wii版的正统续作。游戏中设有超过50种玩法各异的趣味迷你游戏，操作结合了3DS的各项机能，按键、触控笔、陀螺仪、麦克风和裸眼3D功能都要用到。除了适合多人游戏的“聚会模式”外，独自游戏时可以进入“故事模式”与NPC一较高下，游玩的同时逐渐解锁其他模式和奖励。另外还有收录了原版《吃豆人》、《大蜜蜂》的“经典模式”以及查看游戏中已解锁奖励的“成就模式”。游戏支持一卡四人同乐，在聚会时与朋友在游戏中畅玩一番方能展现本作的魅力。





画面	●●●○○	系统	●●●●○
音乐	●●●●○	耐玩度	●●●○○

心灵相机 附体笔记本

心灵カメラ ～凭いてる手帐～

推荐度 8

Nintendo	AVG	2012年1月12日	日版	1人	3800日元
12岁以上	无对应周边	备注：无			



本作是和日式和风恐怖游戏“《零》系列”一脉相传的作品。主要讲述为了逃脱日记诅咒的玩家，使用能够拍摄出不可思议之物的照相机，将日记中隐藏的谜团一点点解明的故事。本作最大的卖点是附送AR笔记本，在游戏过程中3DS会变成能够拍摄恶灵的相机，故事中需使用AR笔记本，把恐怖的恶灵带入到现实生活中来。结合3DS的立体视、陀螺仪等功能能够带给玩家360度全方位的恐怖体验。除了本篇故事之外还收录了幽灵相机模式和恐怖笔记模式等各种有趣的玩法，包括可以使用3DS拍摄各种神奇的灵异照片；进行击败诅咒之脸的小游戏；发现AR笔记本中隐藏的少年恶灵等等。





画面	●●●●○	系统	●●●●○
音乐	●●●●○	耐玩度	●●●○○

冲锋飞车 3D驰骋 难以置信

ランナバウト3D ドライブ：インポッシブル

推荐度 7

Rocket Company	ACT	2012年1月19日	日版	1人	6090日元
12岁以上	无对应周边	备注：无			



以无视交通规则驾车进行破坏为卖点的“《冲锋飞车》系列”首次登陆3DS，游戏中玩家要扮演有间谍经验的送货司机，完成从谜之组织接受的各种委托，内容包括了夺回机密物品、跟踪等。作为游戏看点的飙车场面一如既往地激烈，并且撞车、破坏和追逼等镜头都会有特写，结合3D立体显示与来自各著名赛车电影的原声音乐，非常有看飙车大片的临场感。收录的车种从普通的轿车，到特殊的摩托、推土机和战车都应有尽有，并且玩家还可以自己动手改装，游戏支持对车辆的包括制动、悬挂系统等在内的10个项目进行调整，让玩家打造出具有自己个性的爱车。





画面	●●●●○	系统	●●●○○
音乐	●●●●○	耐玩度	●●●○○

节奏怪盗R 皇帝拿破仑的遗产

リズム怪盗R 皇帝ナポレオンの遗产

推荐度 8

SEGA	MUG	2012年1月19日	日版	1～2人	6090日元
12岁以上	对应邂逅通信	备注：无			



本作是一款结合了流行风格与舞蹈要素的全新节奏类音乐游戏。故事的主人公是居住在巴黎的一名18岁少年，不过他的另一个身分则是在夜里盗取各类艺术品的“怪盗R”，而玩家会化身为怪盗R，从卢浮宫、巴黎圣母院等现实中存在的地方偷出宝贝。游戏分为推进故事发展的冒险场景和控制怪盗R进行冒险的节奏游戏部分。推进故事发展的会话和探索，都需要在冒险场景中进行，点击画面中有声音的物品可以进行录音，这些录音对以后的冒险会有所帮助；而冒险部分则以节奏游戏的形式来展现，游戏中可以玩到种类丰富的和节奏相关的游戏。





画面	●●●●○	系统	●●●○○
音乐	●●●●○	耐玩度	●●●●○

迷宫的彼端
ラビリンスの彼方

推荐度 7

Konami	RPG	2012年1月19日	日版	1人	5800日元
全年龄	无对应周边	备注：无			



本作是由tri-Ace和Konami合作出品的一款原创迷宫类RPG，讲述了玩家在和朋友一起玩迷宫游戏时，偶然闯进迷宫的世界里，并偶遇一位神秘的少女，而玩家要寻找帮助少女离开迷宫的方法。战斗系统采用了玩家熟悉的“剪刀石头布”，以属性克制来进行攻防。不过在此基础系统上加入了行动值、魔力蓄积、HP放出、守护盾等要素后，让这个原本简单易懂的系统变得复杂了许多。游戏没有等级的概念，而玩家在整个游戏过程中需要对许多东西进行计算，特别是高难度下，一个计算失误就可能导致全盘皆输。另外，在本作中，玩家和迷宫中的少女机会没有互动，让迷宫的进行过程略显枯燥。



画面 音乐 系统 耐玩度

动物管理员3D
ズーキーパー3D

推荐度 7

Robot	PUZ	2012年1月26日	日版	1～2人	3990日元
全年龄	无对应周边	备注：无			



本作是在手机和PC平台上有着超高人气的方块消除型游戏《动物管理员》的3DS版，游戏的玩法很简单，通过交换两个方块的位置，让相同的三个或以上方块连成一线就能将其消除，不过本作和同类型游戏的最大不同就在于方块是用动物形象表示的，游戏画面更加生动。在登陆3DS后，动物们的可爱造型都得以通过3D再现。游戏共收录了8个模式，除了供单人游戏的过关模式外，还有十分值得挑战的分数模式、连续解决难题的任务模式、考验玩家想象力的残局模式、供玩家和CPU或其朋友较量的对战模式等。另外本作还支持3DS的下载游戏功能，只要一张游戏卡就可和朋友同乐。



画面 音乐 系统 耐玩度

生化危机 启示录
BIOHAZARD REVELATIONS

推荐度 10

Capcom	A・AVG	2012年1月26日	日版	1～2人	5990日元
17岁以上	对应3DS扩张滑杆/邂逅通信	备注：2012年2月7日（美版）			



本作是知名恐怖生存游戏“《生化》系列”的最新作品，虽然没有采用正统序号表示，但游戏的剧情介于系列的4、5代之间，可谓与正篇紧密相连。游戏讲述了5代中大发异彩的组织BSAA成立之初的故事，前去执行调查任务的克里斯与杰西卡突然与总部断绝了联系，而担心两人安危的吉尔也和新搭档帕克一同前往地中海上的一艘废弃游轮展开搜索。本应覆灭的恐怖组织“猎犬”此时死灰复燃，而船上出现的种种恐怖生物也把众人引向掩盖了一年之久的真相。本作陈述剧情的方式相当精彩，以章节的形式多角度同时进行，且穿插了大量的闪回，每章结束后留下的悬念令人欲罢不能，而章节开始时的前情提要则令玩家们仿佛在欣赏一出精彩的剧集。

游戏以“回归系列原点”为口号，非常注重气氛的渲染，从场景、光线、音效等多方面共同营造出了老《生化》的感觉。本作进一步强调了传统的解谜要素，而次元武器箱、断手等细节也能令老玩家心领神会。操作方面基本延续自《佣兵 3D》的设定，移动瞄准、上弹和蓄力体术等设定让战斗时刻保持紧张刺激，而结合3DS的扩张右滑杆也能令习惯家用机射击游戏操作的玩家很快上手。游戏中设置了大量类似“成就/奖杯”性质的任务，与《佣兵 3D》的勋章不同，玩家在达成任务后可以获得实实在在的奖励。而支持双人联机的“突袭模式”共有21个关卡和3种难度，枪械与角色存在等级设定，也令该模式颇具耐玩性。



画面 音乐 系统 耐玩度



钓鱼3D
Fishing3D

推荐度 5

D3 Publisher	SPG	2012年2月2日	日版	1人	5040日元
全年龄	无对应周边	备注：无			



这是一款模拟真实钓鲈鱼的游戏，通过3D显示玩家可以体会到无限接近于真实的钓鱼感受。钓鱼的场所设定在日出湖，整个湖泊被分为5个区域，每个区域都有3～5个钓鱼点。不仅仅是钓鱼部分，就连寻找鱼点、安装鱼饵等操作都需要玩家亲力亲为。与鲈鱼的战斗也非常具有乐趣，玩家可以通过观察水中鱼饵的行动，做出非常接近于生物的动作来引诱鲈鱼上钩，之后还要不断进行一进一退的攻防战来消耗其体力，待其体力不支时再发力一举捕获。游戏中玩家可以凭自己的兴趣自由垂钓，也可以遵循规则磨练技术，当然也可以参加游戏中的锦标赛。



画面 音乐 系统 耐玩度

马里奥与索尼克 伦敦奥运会
Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games

推荐度 8

SEGA	SPG	2012年2月14日	美版	1～4人	29.99美元
全年龄	无对应周边	备注：2012年4月12日（日版）			



本作是集合了任天堂和世嘉两大厂商旗下众多知名游戏角色的竞技游戏，而这一次马里奥和索尼克从北京辗转到伦敦，在3DS上开始了新的奥运之旅。本作中收录的项目包括田径、水上、球类、竞技、体操、自行车、船艇和射击8个大项，每个大项下又细分为诸多小项，像是“田径项目”下的“100米跑”和“跳高”等，“水上项目”下的“游泳”和“跳水”等。每个小项目皆是一个独立的游戏，各自有着不同的玩法，且都尽量发挥了3DS的机能——“100米跑”利用的是下屏的划动操作、“游泳”时换气需要借助麦克风完成等等。



画面 音乐 系统 耐玩度

新·深爱
NEWラブプラス

推荐度 9

Konami	AVG	2012年2月14日	日版	1～3人	6980日元
15岁以上	对应邂逅通信/无意识通信	备注：无			



发售过后在日本地区引起强烈反响的“《深爱》系列”最新作于3DS平台再度出击，俘获绅士们的心。游戏里依旧是玩家们熟悉的三位女主角，不过随着游戏平台的更换，画面上有了质的飞跃，看着更加圆润美丽的女友，绅士们的心情自然更加愉悦了。

游戏的系统部分有所更新，彼氏力从原本的4心上升到了6心，约会时分配彼氏力更加得心应手；深爱模式多出了关键字，在招呼女友或者回答女友的提问时，按照关键字的提示来对话可以提高人机的互动性；除了能收到三位女主角的短信外，还可以收到同学的短信，根据短信的内容可以大致了解自己在女生中的评价；彼氏锁系统可以通过识别玩家的脸庞来辨别正在玩游戏的人是否为女主角的真正男友。除了系统部分的更新外，游戏的实际内容也有所增加，值得一提的是“ToDo”任务，在执行每天的安排时，会随机出现女主角向玩家求助的事件，完成任务后可以提升女生的好感度。“ToDo”任务的种类很多，例如帮凛子进行图书委员的工作；教爱花手机的使用方法；帮宁宁找橡皮等，不同的任务完成的天数和方法也有所区别。游戏的地图变成了类似谷歌地图的形式；真实时间模式里的“读书月间”可以和女友一起阅读课外书籍；“青春的一页”里还能了解到女主角的家庭以及她们不为人知的一面，如此多的新内容，即便是系列老玩家也会很快深陷其中。



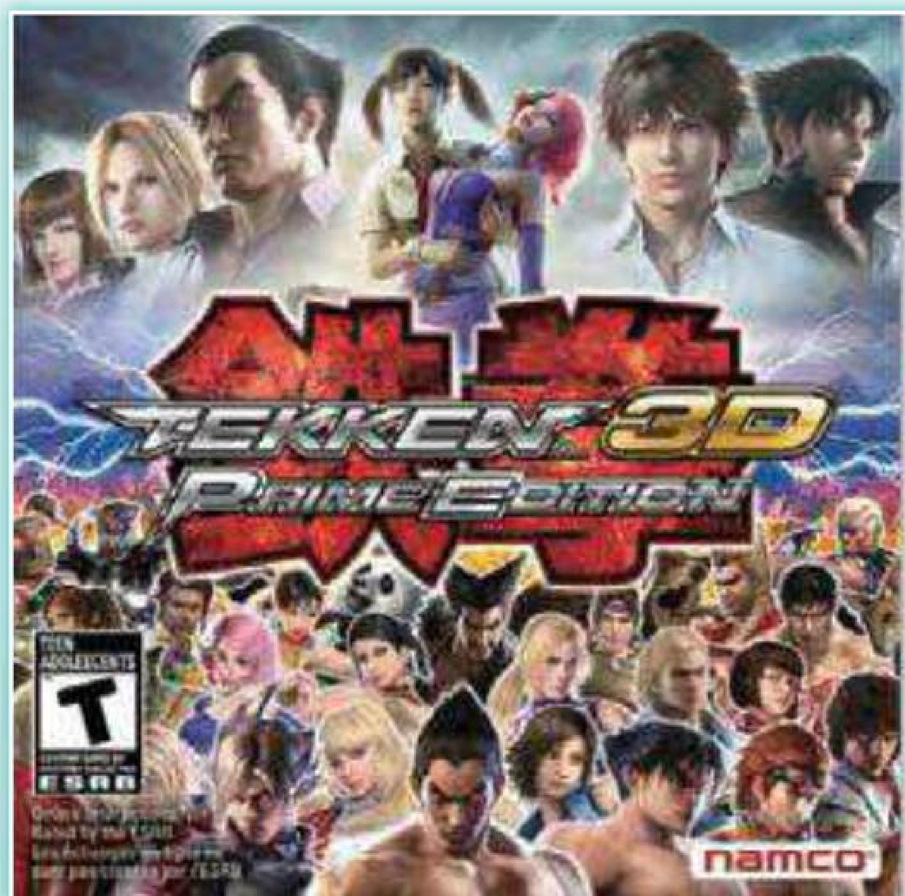
画面 音乐 系统 耐玩度



铁拳3D 完美版
Tekken 3D Prime Edition

推荐度 8

NBGI	FTG	2012年2月14日	美版	1～2人	39.95美元
13岁以上	对应邂逅通信	备注：2012年2月16日（日版）			



本作收录了长篇3D CG电影《铁拳 血之复仇》，可以随时随地在3DS上观看。作为3DS平台上的3D格斗游戏，初次实现了3D效果开启下每秒60帧，让视觉得到最高级别的享受。可使用角色总共41名，建模与动作源自街机《铁拳TT2》，而且还能玩到年轻版三岛平八。利用触摸屏，依次点击触屏按键就能轻松打出富有节奏感的空中连技，还可以用热键代替触屏按键来完成复杂的招式。本作不仅可以通过互联网与全世界的玩家一决胜负，单机模式也充满耐玩性，特殊生存模式中满足系统给出的要求，就能获得历代作品的CG插画卡片，总数在700枚以上，还可通过邂逅通信交换。





画面 音乐 系统 耐玩度

极限脱出 善人死亡
极限脱出 善人シボウデス

推荐度 9

Chunsoft	AVG	2012年2月16日	日版	1人	6090日元
15岁以上	无对应周边	备注：无			



诞生于NDS的新秀AVG《极限脱出》的新作，发售了3DS和PSV两个版本。本作依然大量借用了科学和哲学概念，如薛定谔猫、多重宇宙、自我的真相等，游戏以第三次“数字9”游戏为背景，讲述9个人被关在神秘的设施里，通过闯关来参与一轮接一轮的投票，最后投票得分高于9的参与者方能逃脱。本作的出彩之处在于设置了看似简单但又极其考验参与者心理和智慧的游戏规则，且密室的难度和乐趣均相比前作有不少提升。每条路线的密室不再重复，根据玩家的选择，剧情可进入九个人的正常和BAD ENDING，游戏时间有所保证。





画面 音乐 系统 耐玩度

交响旋律 最终幻想
シアトリズム ファイナルファンタジー

推荐度 9

Square Enix	MUG	2012年2月16日	日版	1～4人	6090日元
全年龄	对应邂逅通信	备注：无			



作为“《最终幻想》系列”25周年纪念作品的本作，是一款以“《最终幻想》系列”经典曲目为题材的原创音乐游戏。游戏中收录了从《最终幻想Ⅰ》到《最终幻想XⅢ》13部正统作品中，FANS耳熟能详的乐曲，并且官方还定期通过DLC的形式更新歌曲，带给新老玩家一顿丰富的音乐盛宴。游戏的玩法简单易上手，各种操作均在触摸屏上实现。游戏的难易度分为三个等级，每个等级的难度变化较大，适合各种水平的玩家游玩。值得一提的是本作加入了RPG的要素，登场角色不但有等级的设定，各种道具、技能的效果也都非常丰富，而且游戏中还有大量的收集要素，耐玩度非常之高。





画面 音乐 系统 耐玩度

噩梦解谜 碾压3D
ナイト　メアパズル　クラッシュ 3D

推荐度 8

Chunsoft	PUZ	2012年2月23日	日版	1人	4179日元
12岁以上	对应邂逅通信	备注：2012年3月6日(美版)			



日版的封面虽然看上去有点“脑白金”，但实际上这是一款强调空间感的动作解谜游戏。玩家要控制主角丹尼，在催眠状态下解开重重谜题，设法逃离噩梦。本作共有超过50个关卡，当丹尼在3D的场景中移动受阻时，玩家就要积极转换视角进行观察。发动“压缩”能力后，3D的场景将不再具有纵深，而是会全部挤压到一起变成2D的平面。利用这个能力创造通路，并最终到达终点便是游戏的主题。找到场景中隐藏的全部“记忆”可以获得新服装，而获得奖杯后还可以开启挑战模式。通过邂逅通信可以与其他玩家交换礼品，以解锁特殊奖励。





画面 音乐 系统 耐玩度

潜龙谍影 食蛇者3D
METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D

推荐度 9

Konami	ACT	2012年2月21日	美版	1人	39.99美元
17岁以上	对应3DS扩张滑杆	备注：2012年3月8日(日版)			



本作是著名潜入动作游戏《潜龙谍影》在PS2上推出的系列第三作的移植版本，同时也是整个“《MGS》系列”的原点之作。与其他系列作品最大区别是游戏加入名为“生存视窗”的系统，将本作野外求生的主题完全呈现在玩家面前。3DS版不仅将家用机版的内容移植至掌机上，还对游戏画面进行全部重制，并加入3DS的景深效果，场景的一草一木、吊桥流水都跃然而出，游戏所带给玩家的除了游戏性，还有欣赏性。此外还可以还利用3DS的摄像头，将现实的图片素材制作成游戏中的迷彩服装加以使用，并对应主机的重力感应装置以及3DS扩张滑杆。3DS版更将游戏主画面归于上屏幕，相关游戏信息情报则放置在下屏幕，令游戏界面变得更加整洁清晰。

故事发生左苏美冷战的时期，描写MSX版《Metal Gear》之前所发生的故事，整篇的主轴剧情以两部分组成，第一部分“贞洁任务”讲述1964年8月24日，特种部队“FOX”首次被赋予的实战任务，玩家扮演的主人公Naked Snake要营救武器开发者苏可洛夫，并协助他从苏联脱逃到美国。第二部分“食蛇者作战”则讲述贞洁任务失败的一周后，为救出被掳走的苏可洛夫，并破坏他所开发的新型武器“Shagohod”，Snake奉命前往暗杀逃亡到苏联的恩师“The Boss”，并消灭旗下的“眼镜蛇部队”，“食蛇者”的作战名称也因此而来。





画面 ●●●●● 系统 ●●●●○
音乐 ●●●●● 耐玩度 ●●●●○



牧场物语 初始的大地
牧场物语 はじまりの大地

推荐度 8

Marvelous AQL	SLG	2012年2月23日	日版	1人	5040日元
全年龄	无对应周边	备注：2012年4月13日（美版）			



本作是“《牧场物语》系列”十五周年纪念作品，玩家可以在本作中体验到悠闲美好的田园生活。游戏中的小镇最开始十分荒凉，连居民都屈指可数，玩家可以进行种植、养殖、垂钓等一系列活动，在玩家的努力下小镇会变得逐渐热闹起来，居民也会陆续增加，使人成就感倍生。本作最大的特色在于玩家可以自由设计布置小镇，打造一个什么风格的小镇均由玩家一手决定。游戏中的动物和人物都经过全新的3D建模，结合3DS的立体视功能，立体感十足。本作继承了系列的结婚特色系统，诸位结婚候补都十分漂亮帅气，隐藏候补的设定也让玩家更有挑战欲望。





画面 ●●●●○ 系统 ●●●●●
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●●●○

哆啦A梦 野比与奇迹之岛 动物冒险
ドラえもん のび太と奇迹の岛～アニマルアドベンチャ－～

推荐度 6

Furyu	AVG	2012年3月1日	日版	1人	5229日元
全年龄	对应邂逅通信	备注：无			



剧情讲述野比与哆啦A梦捕捉到了500年前灭绝的巨大鸟类恐鸟，在送往保护着灭绝动物的贝雷加蒙德岛的过程中，与岛上的居民和动物建立了友好的关系，并粉碎邪恶商人夏曼的阴谋。游戏的主要进展方式是利用3DS拍摄岛上的生物，完成凯丽博士的委托。这些生物每一种都是在现实中已经或濒临灭绝的动物与昆虫，一共可以遇到132种。随着游戏进行，还有7种相应的迷你游戏可以游玩，例如虫相扑、主视角射击、竞速等，完成之后会收录到主菜单的挑战模式中。本作对应邂逅通信，玩家可以相互交换在迷你游戏中捕捉到的甲虫，然后参加虫相扑这个游戏。



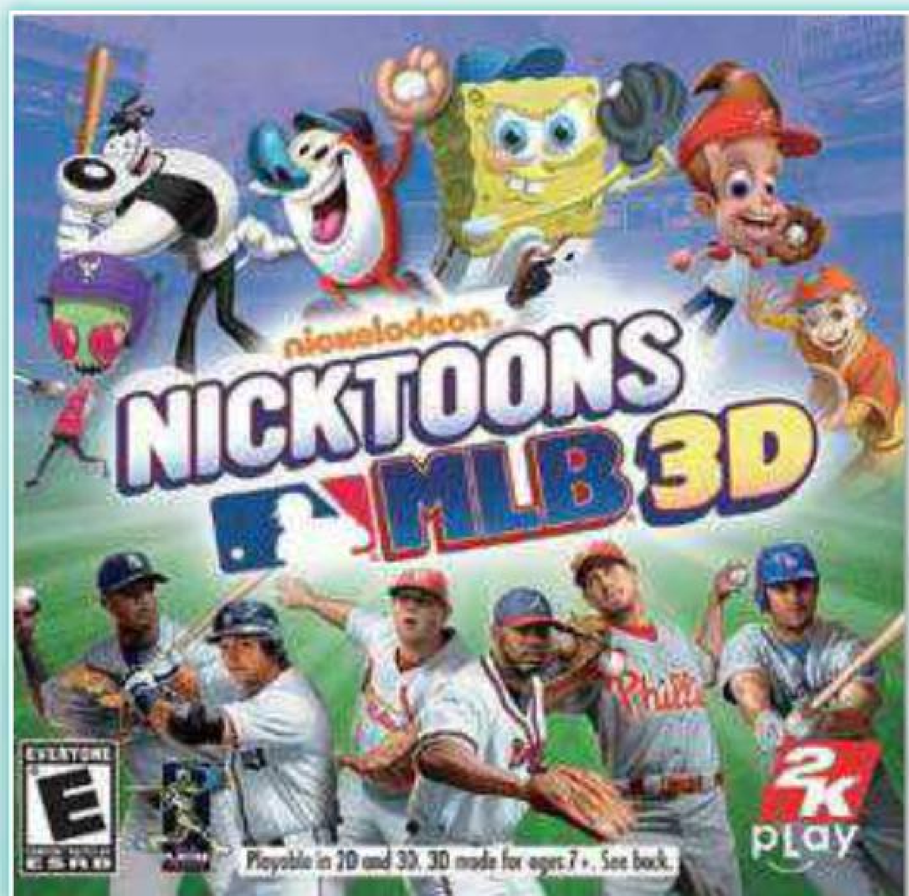


画面 ●●●○○ 系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●●○○

尼卡通明星大战美职棒3D
Nicktoons MLB 3D

推荐度 7

2K Play	SPG	2012年3月6日	美版	1～2人	29.99美元
全年龄	无对应周边	备注：无			



本作是一款将知名卡通角色与美国职业棒球联盟的队员们汇聚一堂的游戏，通过3D画面展现的棒球比赛，可以让玩家体验真实与虚幻之间难以言喻的比赛的乐趣。登场角色方面，尼卡通的阵容非常强大，有包括《海绵宝宝》、《降世神通》、《反斗家族》在内的众多系列动画中的27位角色登场；而美职棒方面同样不甘示弱，联盟中整整30个球队悉数登场，共计175名现役棒球选手会在游戏中迎战来势汹汹的卡通巨星们。除了一板一眼的棒球比赛外，还有不少利用棒球来完成的趣味小游戏，下屏则显示整个比赛场地的全景地图。利用无线通信，还可以与朋友间展开激战。





画面 音乐 系统 耐玩度

初音未来与未来之星 未来计划
初音ミク and Future Stars Project mirai

推荐度 7

SEGA	MUG	2012年3月8日	日版	1人	6090日元
全年龄	对应邂逅通信	备注：无			



3DS上首款“初音系列”音乐作品，角色设定为粘土人的形象，憨态可掬的二头身，十分惹人怜爱。游戏中共收录21首V家歌曲，数量虽然不多，但都是完整版，整体长度十分合理。收录内容包括初音、镜音、凯特、巡音等多名角色的歌曲以及合唱。每首歌都分为轻松、普通、究极三个模式。游戏PV分为原创和经典两种，原创PV中能看到粘土人角色可爱的舞动，经典PV为视频网站NICO动画中拥有极高人气的PV进行了3D化，十分值得一看。对应邂逅模式可以在PV中留下弹幕，邂逅的玩家越多越能得到有趣的效果。可惜几乎没有隐藏要素，耐玩度不算高。





画面 音乐 系统 耐玩度

女生RPG 灰姑娘的生活
ガ–ルズRPG シンデレライフ

推荐度 7

Level–5	RPG	2012年3月8日	日版	1人	4980日元
15岁以上	对应邂逅通信	备注：无			



本作是Level–5专门为女性玩家打造的一款RPG，游戏的女主角是一个从小镇来到繁华都市彩虹银座的普通女孩，却因为偶然的机会成为了夜店女郎，从此过上时尚、华丽、充满惊喜的生活。故事的舞台彩虹银座有近30家店铺，可以在这里购买各种道具，增加主人公数值，以提升接待客人的能力。本作最大的卖点就是和众多知名作品的合作，合作作品中的角色会作为客人客串，包括千秋真一、鬼道有人、矢吹丈等角色都会出现在夜店。主人公在接待客人时会进行一系列有趣的迷你游戏，成功的话就能使客人好感度上升从而推进游戏的进行。利用邂逅通信，还能收到其他玩家的名片和礼物。





画面 音乐 系统 耐玩度

与女孩子在密室中的话可能会……
女の子と密室にいたら○○しちゃうかもしれない。

推荐度 7

D3 Publisher	AVG	2012年3月15日	日版	1人	6090日元
17岁以上	无对应周边	备注：无			



本作是一款活用了3DS各项机能的原创AVG。在游戏中有两个世界——梦到和中意的女孩子一起被封闭在密室里的“密室世界”以及与她真正接触的“真实世界”。两个世界有着密切的联系，在“密室世界”里的行动会影响到现实世界的发展，例如主人公在“密室世界”化身为妖精帮助女生逃出生天，那么在现实世界中就能成功恋爱。密室逃脱是游戏探索的关键，本作可利用陀螺仪通过女生的视角来窥视所发生的一切。在“密室世界”里，主人公需要通过书写文字来指挥女生逃出密室，在下屏书写各种词语后女生就会针对词语做出特定的动作，以此来逃离密室。





画面 音乐 系统 耐玩度

雷曼 起源
Rayman Origins

推荐度 8

Ubisoft	ACT	2012年3月20日	美版	1人	29.99美元
10岁以上	对应邂逅通信	备注：2012年4月12日（日版）			

本作讲述雷曼和朋友们在机缘巧合之下坠入梦之世界后发生的冒险故事。游戏中可以控制的角色包括雷曼和他的朋友们共计十余人，玩家要控制的这些角色最初只会“跳跃”一个技能，通过救出仙女的方式可以获得各种各样的新招式。游戏共有十大关卡，总流程不算很长，但为数众多的收集要素会夺走玩家大量的时间，利用新能力在已完成的关卡中也能找到隐藏通道。原本细腻的纯2D画面在3DS上有了立体呈现的方式，多出来的下屏则用来展示玩家在当前关卡中的游戏进度，而且难度上3DS版相较其他版本也有所下调，利用邂逅通信可以与其他玩家分享自己的游戏时间、收藏品、成就等资料。

画面 ■■■■□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■□

猫狗之家 宠物乐园3D
Paws & Claws Pampered Pets Resort 3D

推荐度 6

THQ	SLG	2012年3月20日	美版	1人	29.99美元
全年龄	对应邂逅通信	备注：无			

本作是一款能让玩家在立体世界中和大量猫猫狗狗朝夕相处，使它们成为同类中佼佼者的游戏。比起同类游戏主要依靠“饲养”和“看护”作为卖点，本作更加侧重“互动”和“训练”，玩家扮演的更像是一个宠物训练师。游戏主要分为室内与室外两个场景，室内主要是和宠物们的互动，互动时上下屏配合得比较合理，例如在给狗狗洗澡时，下屏会显示狗狗的剪影，通过触摸屏就可以为其进行洗刷，同时上屏显示沉浸在享受中的狗狗。在室外时，玩家要对宠物们进行训练，它们会由浅到深地学到各种技能。另外通过邂逅通信，玩家3DS中的宠物会发现其他玩家机器中的同类并与它们打招呼。

画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

新・光之神话 帕尔蒂娜之镜
新・光神话 パルテナの镜

推荐度 10

Nintendo	ACT	2012年3月22日	日版	1～6人	6090日元
12岁以上	对应3DS扩张滑杆／邂逅通信／无意识通信	备注：2012年3月23日（美版）			

本作是FC平台经典佳作《光之神话》的正统续作，大反派“暗之女神”美杜莎在时隔25年后率领着冥府大军再度杀来，为了守护天使大陆，主人公彼特又展开了战斗之旅。彼特凭借女神赐予的“飞翔的奇迹”拥有每次连续飞行5分钟的能力，而本作的流程也就分为空中战、地面战和BOSS战三大部分。滑杆控制主角的位置，触摸屏用于准星移动，按下L键发动攻击，在地面战时，攻击招式会根据敌我位置自动切换近身或远程，非常方便。而在每章的最后还需要迎战巨大的BOSS。本作中共有9种“神器”，每种神器下还有多种分支，不同武器的性能各异，比如神弓发射的弓箭具有一定诱导性，豪腕则是近身作战的有效打击系武器等，众多武器能够衍生出异常丰富的打法。而通过自由设定“奇迹”则能给皮特装备不同的支援技能，诸如回复异常状态、强化攻击属性、反射敌方攻击等等，在战斗中利用触摸屏就能快速选择并使用。在每关开始前可以利用“恶魔之锅”系统注入红心，以自由调整关卡的难度，难度越高，敌人越强、相应的所能得到的战利品质量也就越好。

游戏支持6人联机进行3对3的组队战，基本规则是不断击倒对手以降低其队伍的团队力，待团队力降至0后对方的角色就会以天使的姿态登场，再设法将其击倒就能取得最终的胜利。另外厂商还制作了大量的主题AR卡片，不单能令游戏角色出现在现实环境中，还可以进行自动对战的小游戏，玩法非常丰富。

画面 ■■■■■ 系统 ■■■■■
音乐 ■■■■■ 耐玩度 ■■■■□

公主辣妹 天堂

姬ギャルパラダイス メチカワ!アゲ盛り↑センセ−ション!

推荐度 6

日本Columbia	SLG	2012年3月22日	日版	1人	5040日元
全年龄	无对应周边	备注：无			



本作根据同名漫画改编，游戏中主人公将成为Gal系女孩，体验不同一般的Gal系女孩生活。原作中的人气角色都会一一登场，同时会收录许多原作中看不到的趣事轶闻，在体验全新故事的同时教授玩家掌握成为一个Gal系女孩的基本技巧。玩家可以使用3DS的拍摄自己的照片，然后在游戏中制成和自己长相相同的角色。游戏中共收录多达300种以上的服装道具，同时面部细节、化妆甚至是指甲花纹都可以自由设置，能够打造有自己特色的主角，增加了游戏的代入感。除了主要故事模式外还有若干迷你游戏，AR模式、通信模式能够帮助主角收集在正篇中无法得到的道具。



画面 音乐 系统 耐玩度

驯马3D

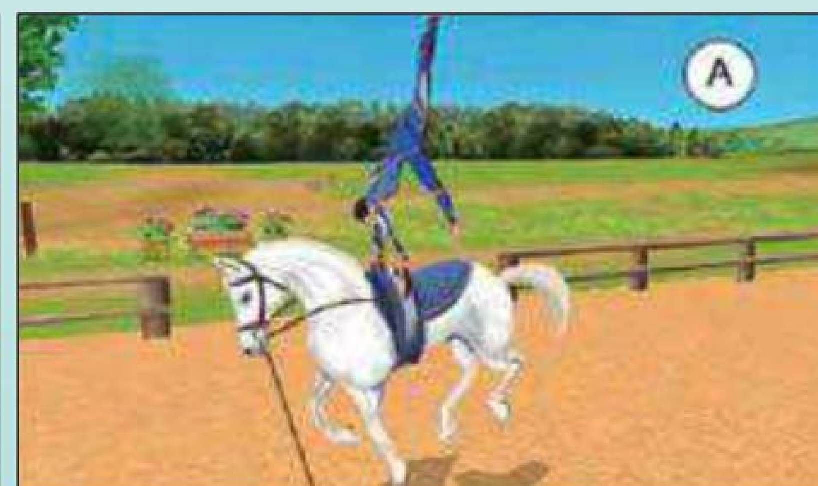
Horses 3D

推荐度 5

Ubisoft	SLG	2012年3月27日	美版	1人	29.99美元
全年龄	对应邂逅通信	备注：无			



本作是3DS平台的首款模拟马匹育成游戏，共收录了16个真实的马种。玩家要身兼饲养员和训练师两种身分，平日里需按时喂食、清洁马身，通过一举一动与马儿间建立深厚的感情并取得其信任。而在训练中则需要教会它们各种技巧，不但要完成高难度的动作，更要完成得赏心悦目。最终目的是让马儿从外形到实力都有资格登上世界舞台，去赢取各项赛事的冠军。比赛时需要按照提示按照对应按键才能顺利完成动作，当然在紧张的比赛之余，也可以骑着马儿在草原、乡间小路或是海边纵情驰骋。利用邂逅通信功能可以与其他玩家交换卡片，进而解锁新的马匹和赛事。



画面 音乐 系统 耐玩度

王国之心3D 梦中坠落

キングダム ハーツ 3D [ドリームドロップディスタンス]

推荐度 9

Square Enix	RPG	2012年3月29日	日版	1人	6090日元
全年龄	无对应周边	备注：无			



“《KH》系列”久隔多年的原创新作，游戏的场景转变为梦中世界，采用双主角系统，玩家可操作索拉和利库在迪士尼世界中展开新的冒险。游戏的最大魅力在于引入了怪物培养系统，提升收集乐趣，令流程更为充实。特殊生物“食梦者”拥有梦魇和圣灵两个物种，梦魇作为普通杂兵乃至BOSS对我方造成阻碍，圣灵则作为己方同伴支援作战。队伍中可携带三只圣灵，并且可任选其中两个上战场，根据组合方式的不同，索拉可与它们实现多彩的合体技，而利库则能利用圣灵为自己的武器附加各种属性，华丽地打击敌人。众多迪士尼明星和SE本家明星的客串依然是游戏的重要看点，《钟楼怪人》、《木偶历险记》、《幻想曲》、《三个火枪手》等迪士尼动画角色给玩家带来精彩的故事和关卡，而SE另一名作《美妙世界》的主人公樱庭音操和美咲四季则来到特朗弗斯镇，续写“死神游戏”的新篇章，约书亚更扮演了指路人的关键角色。除了养成系统和游戏舞台的进化外，本作还更为强调保持简单操作的同时，提升其动作性，空中冲刺后利用墙壁或杆子使出的高速移动“自由连贯行动”极为爽快。当锁定图标变化后同时按下A和X键，能够发动“真实变换”，索拉和利库的“真实变换”在指令和效果上有所区别，接着可利用触摸屏完成各种操作，令角色发动华丽的攻击。



画面 音乐 系统 耐玩度



GAMERS GUIDE
2012年春夏大作推荐

导读

期待度的基准以游戏的系列口碑、售前情报为基准，部分旧作的移植版则参考了原作素质和新增要素，个别已发售、但值得推荐的大作无编辑的“个人期待”项。一些游戏的官方封面图尚未确定，以“封面待定”标识。

期待度	
S	备受期待，值得所有玩家一试
A	素质优秀，是该类型游戏中不可多得的佳作
B	素质良好，有个性化的闪光点

推荐年龄图标注释

A	全年龄推荐	B	推荐12岁以上
C	推荐15岁以上	D	推荐17岁以上
Z	推荐18岁以上		教育用软件

统计时段 2012年4月～2012年7月

游戏名一览

火焰之纹章 觉醒（ファイアーエムブレム 覚醒）

预定2012年4月19日

◆Nintendo
◆S・RPG◆4800日元
CERO B 期待度 S



内容：掌机平台在时隔近8年后终于迎来了原创的《火纹》新作，在游戏中玩家能制作一名原创角色，以军师的身分参与到波澜壮阔的战争中。除了拥有精美的3D战斗画面外，本作新增的双人协力攻击相信也会给系统带来巨大的变革。这也是《火纹》首次对应付费DLC，目前已知的下载内容有历代角色、新剧本和地图等。

魅力点：全新风格的人设、大量知名声优加盟、游戏难度可选、不死人模式以及自由地图模式都是在向轻度玩家示好，不过核心玩家倒也无须担心，高战略性的战斗向来是《火纹》的最大魅力。

个人期待：手持“法尔西昂”的主人公库洛姆是英雄王的末裔，而封面上的“面具男”则是初代主角马尔斯，另外世界地图西边的“谜之大陆”在轮廓上与《外传》的大陆基本一致，这之间的种种联系不禁令老玩家浮想联翩。无论制作方如何处理角色的“跨越时空”，相信本作的剧情都会是极大的看点。

公主代码（CODE OF PRINCESS）

预定2012年4月22日

◆Agatsuma
◆A・RPG◆6090日元
CERO B 期待度 B



内容：故事发生在一个人与魔物共存的世界，王城沦陷之际公主索兰芝拿起圣剑，为了和平踏上冒险之旅。随着主线剧情的发展玩家能遇到不同的角色和开启各种追加任务，角色存在“等级”的设定，大量的装备和称号等收集要素也令游戏的耐玩性得到保障。

魅力点：丰富的可用角色是游戏的一大亮点，不单单是西村绢设计的重要角色，就连村里的路人、外形怪异的怪物都能操纵实在是令人始料未及，众多恶搞角色会令支持4人联机的对战模式无比欢乐。

个人期待：三线式的横版战斗不免让人想起昔日SS平台的经典之作《守护英雄》，本作通过简单的按键就可以使出华丽的连技以及必杀技，再加上锁定、爆发等系统，只要打击感做得出色的话，相信这款玩法传统的游戏还是会得到玩家的认可的。

替换世界 白与黑的迷宫（シフティング ワールド 白と黒の迷宮）

预定2012年4月26日

◆Arc System Works
◆ACT◆3990日元
CERO A 期待度 A



内容：游戏讲述的是主人公在某天收到了一封奇怪的请帖，并根据请帖所示来到了一栋古老的建筑物前。打开门后，主人公被卷入了由黑白两种颜色组成的异次元空间，为了离开这个奇怪的地方，主人公开始了前所未有的迷宫脱出之旅。

魅力点：由于迷宫由黑、白两种颜色构成，因此在某些看似无法通过的地方颠倒视角以及改变颜色后就会发现新的道路，让人深刻体会绝处逢生的感觉，对空间感有一定要求。

个人期待：游戏由一个个小关卡组成，希望能配上一个足够吸引人的故事来增加游戏的魅力。另外，希望游戏能有足够高的自由度，最好不要是那种每个关卡只能通过惟一一种方法脱出，而是设计成多路线甚至是隐藏路线，这样能让游戏的可玩性大增。

真・三国无双 VS（真・三国无双VS）

预定2012年4月26日

◆Koei Tecmo Games
◆ACT◆6090日元
CERO B 期待度 A



内容：本作故事模式的主题是以原创武将参与战斗，回顾三国时代的经典战役，史实与假想并存。系统方面，玩家可以自由选择三名武将组成小队，不同的角色拥有各自的无双技能，而特殊的组合则能派生出强力的团队技能，爽快的无双突袭也是本作的新要素。

魅力点：支持4人联机对战是标题中“VS”的真意所在，功能各异的据点和效果丰富道具令战场风云变幻，陷入不利局面时Mii形象乱入给与的特殊道具也增加了战斗的变数。

个人期待：大量来自其他游戏、如《忍者龙剑传》、《战国无双》的客串角色只在对战模式登场的话，既不会干涉剧情、也能给游戏提升不小的人气，而且官方公布还会通过无意识通信的方式陆续追加角色，能否达到《无双大蛇2》的人数级别，就看KT够不够厚道了。

联合01（Guild01）

预定2012年 5月17日

◆Level-5
◆ETC◆3980日元



期待度 B

封面待定



内容：本作为一盘卡带收录4款游戏的合集作品，分别是《真红圣骸布》、《解放少女》、《俺是出租武器的》和《机场管理人》，类型和制作人各异。既有暗黑和搞笑两种风格的RPG，也有模拟经营和飞行射击。

魅力点：以一款游戏的价格玩到4款游戏的内容，且每部作品都不算小打小闹，而是制作精良的高完成度作品。众多知名制作人的加入也为游戏增加了卖点。

个人期待：在四款类型各异的作品中，个人最期待的当属松野泰己负责的《真红圣骸布》。本作具有沙盘式桌面游戏的玩法，将一个骰子渗透到主系统的各个方面，迷宫和角色设计也非常漂亮，希望本作和其他三款游戏都有很高的耐玩度，用实际的"厚道"为其他厂商作出榜样。

马里奥网球 公开赛（マリオテニス オープン）

预定2012年 5月24日

◆Nintendo
◆SPG◆4800日元



期待度 A

封面待定



内容："《马里奥网球》系列"的最新作品将首次登陆3DS主机，利用3DS的陀螺仪、摄像头等新机能，游戏会带给玩家一些全新体验。本作依旧是由Camelot公司开发，玩家在游戏中可以操作马里奥、路易、大金刚、库巴等耳熟能详的角色来进行网球对战。

魅力点：简单的操作能让玩家很快上手并体验到游戏的乐趣，而激烈的比赛过程是吸引玩家不断挑战的动力。游戏中可操纵的角色众多，不仅能力各异还有各种夸张的必杀技，对战时既刺激又欢乐。

个人期待：系列首次加入了Internet网络联机的机能，可以像《马车》那样与世界各地的玩家展开对战，这无疑是本作最大的一个卖点。另外游戏还支持1卡4人联机，相信到时候也会掀一阵新的对战狂潮。

勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D

（ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド3D）

预定2012年 5月31日

◆Square Enix
◆RPG◆5490日元



期待度 S





内容：GBC平台"《DQM》系列"初代的完全重制版，讲述了《DQVI》的人气角色——特瑞小时候在大树国经历的神奇冒险。游戏的基本系统沿用自NDS的《DQMJ2》，怪物同样有"体积"的设定，较大的变化是队伍的怪物上限变成4只，这一个微小的改动就会对战术安排产生重大影响。

魅力点："《DQ》系列"里丰富的怪物是游戏的最大魅力，本作中除了收录原版的怪物外，还加入了《DQMJ2P》中登场的新怪物，运用捕获、配合系统，总数超过600种的怪物定能让玩家们玩个痛快。

个人期待：《DQMJ2》发售后官方比赛办得有声有色，个人希望本作也能通过类似活动再次带动起怪物对战的风潮（当然在平衡性上需要再花点心思）。毕竟3DS的网络功能已进化了许多，合理把邂逅通信和无意识通信利用起来可以延长玩家的热情和游戏的寿命。

卡片召唤师（カルドセプト）

预定2012年 6月28日

◆大宫Soft
◆TAB◆4800日元



期待度 A

封面待定



内容：知名桌面游戏续作，将卡牌战斗和《大富翁》式的玩法结合在一起。玩家可以在手杖仙人的指引下，冒险于各个地形，用获得的魔力值（相当于金钱）召唤出怪物去占领土地，并向经过的对手征收魔力。对手也可以召唤出怪物向玩家挑战，配合装备和魔法卡，获胜的一方获得土地的拥有权，最终以魔力值率先达到目标的一方宣告获胜。

魅力点：丰富的怪物技能，来自各界的知名画师绘制的原画，以及刺激的夺地战斗都是游戏的魅力所在。惯有的勋章系统应该会保留，既耐玩又让玩家一步一个脚印地获得成就感的满足。

个人期待：最期待的是会加入哪些新卡牌，并且去除一些累赘要素，让系统回归二代。游戏节奏适当加快，以更适合在掌机上娱乐。

世界树迷宫IV 传承的巨神

（世界树の迷宫IV 传承の巨神）

预定2012年 7月5日

◆Atlus
◆RPG◆6279日元



期待度 B

封面待定



内容：以自由搭配的队伍踏破层层迷宫、用手中的触控笔在屏幕中亲手画下地图——"《世界树迷宫》系列"在3DS平台的最新作依然继承了这些传统。本作的迷宫分为主线相关的庞大迷宫以及众多隐藏有贵重道具的小迷宫，而职业和技能间的丰富搭配也是耐玩性的有力保证。

魅力点：与日式的萌系角色极不相符的超高难度是本系列的特点，虽然本作加入了面向新手的CASUAL难度，且支持随时切换难易度，但相信迷宫各阶层BOSS的实力还是不会愧对"自虐树迷宫"这个外号的。

个人期待：迷宫中的BOSS级怪物——F.O.E.以真实形态出现，并且拥有一定的习性，这是本作的一个创新之处，玩家甚至还有机会看见F.O.E.相互搏杀等难得一见的场面。虽然以往作品中的少数怪物就有一定的生态习性，但算不上直观，期待本作能够将更多的细节呈现在玩家面前。

魔法工厂4（ルーンファクトリー4）

预定2012年 7月19日

◆Marvelous AQL
◆A・RPG◆5229日元



期待度 A

封面待定



内容："《魔法工厂》系列"是和"《牧场物语》系列"一脉相传的作品，本作为该系列的最新作，游戏讲述了主人公突然从天空中坠落，掉到巨龙塞鲁萨温特的背上将它吵醒，巨龙要求主人公成为国家的王子/公主作为赔偿，主人公从此走上了一边寻找自己的过去一边建设国家的道路……

魅力点：既有轻松休闲的种植系统，也有探索战斗的RPG风味，以恢复国家繁荣为目标让人有努力的动力。怪物设计依然可爱，而且可以驯服饲养。各个男女结婚候补外形都十分漂亮帅气，且都是大牌声优出演，让玩家在探索过程中也能享受到恋爱的美好。

个人期待：游戏中部分BOSS在击败后会变成结婚候补登场，他们到底有什么不同让人十分期待，同时希望能够保持种植、探索、恋爱三方面的平衡。



Nintendo 3DS					
日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年3月					
未定	大家来赛车3D	みんなでオートレース3D	JKA	RAC	售价未定
2012年4月					
3日	疯狂农场3D	Funky Barn 3D	Ubisoft	SLG	29.99美元
5日	托业测试 超速训练	TOEIC テスト 超速トレーニング	IE Institute	ETC	3990日元
5日	嘟嘟猫观察日记	ポヨポヨ观察日记	IE Institute	ETC	7140日元
19日	火焰之纹章 觉醒	ファイアーエムブレム 觉醒	Nintendo	S・RPG	4800日元
19日	公主代码	CODE OF PRINCESS	Agatsuma	A・RPG	6090日元
19日	地球百科	Earthpedia	Gakken	ETC	4980日元
19日	纳米突击	Nano Assault	Cyberfront	STG	5040日元
19日	女孩时尚3D 目标是顶级设计师	ガールズファッション3D☆めざせ! トップスタイリスト	Ubisoft	ETC	3990日元
26日	替换世界 白与黑的迷宫	シフティング ワールド 白と黑の迷宫	Arc System Works	ACT	3990日元
26日	真・三国无双 VS	真・三国无双 VS	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
26日	海豹宝宝 好孩子、圆孩子、健康的孩子	まめゴマ よいこ まるいこ げんきなこ	日本Columbia	ETC	5040日元
2012年5月					
17日	联合01	Guild01	Level-5	ETC	3980日元
17日	柏青哥天国3D 大海物语2 职业柏青哥风云录・花 希望与背叛的学园生活	パチパラ3D 大海物语2 ～パチプロ风云录・花 希望と里切りの学园生活～	Irem	ETC	6090日元
20日	马里奥网球 公开赛	Mario Tennis Open	Nintendo	SPG	39.99美元
24日	G1大赏	G1グランプリ	Genki	SLG	6090日元
24日	马里奥网球 公开赛	マリオテニス オープン	Nintendo	SPG	4800日元
24日	大家的缘日	みんなの缘日	NBGI	ETC	3990日元
24日	快乐动物牧场	ハッピー☆アニマル牧场	Ubisoft	SLG	3990日元
31日	勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D	ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド3D	Square Enix	RPG	5490日元
2012年6月					
14日	战火纷飞 精英分队	Heavy Fire: The Chosen Few	Hamster	FPS	4980日元
14日	阿贡贪吃大冒险	ゴン バクバクバクバクアドベンチャー	NBGI	A・AVG	5040日元
28日	侦探 神宫寺三郎 复仇的轮舞	探侦 神宫寺三郎 复仇の轮舞	Arc System Works	AVG	5040日元
28日	卡片召唤师	カルドセプト	大宫Soft	TAB	4800日元
2012年7月					
5日	世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神	世界树の迷宫Ⅳ 传承の巨神	Atlus	RPG	6279日元
19日	魔法工厂4	ルーンファクトリー4	MMV	A・RPG	5229日元
2012年春					
未定	鸦3D（暂名）	カラス3D（暂名）	Mile Stone	STG	售价未定
2012年夏					
未定	哭牙	哭牙 KOKUGA	G.rev	STG	售价未定
2012年					
未定	女孩风格（暂名）	GIRLS MODE（暂名）	Nintendo	ETC	售价未定
未定	勇气原点 飞翔妖精	BRAVELY DEFAULT	Square Enix	RPG	售价未定
未定	纸片马里奥（暂名）	ペーパーマリオ（暂名）	Nintendo	RPG	售价未定
未定	雷顿教授对逆转裁判	レイトン教授VS逆转裁判	Level-5	AVG	售价未定
未定	路易的鬼屋2（暂名）	ルイージ マンション2（暂名）	Nintendo	A・AVG	售价未定
未定	时间旅人	タイムトラベラーズ	Level-5	AVG	售价未定
未定	幻想生活	ファンタジーライフ	Level-5	RPG	售价未定
未定	海王	海王	Marvelous AQL	A・AVG	售价未定
未定	动物之森（暂名）	どうぶつの森（暂名）	Nintendo	ETC	售价未定
未定	银河战士 for 3DS（暂名）	メダロット for Nintendo 3DS（暂名）	Nintendo	类型未定	售价未定
发售日未定					
未定	怪物猎人4	モンスターハンター4	Capcom	ACT	售价未定
未定	忍者龙剑传（暂名）	NINJA GAIDEN （暂名）	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定
未定	雷电十一人GO 2	イナズマイレブンGO2	Level-5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机 爆 升级版	ダンボール战机 爆ブースト	Level-5	RPG	售价未定
未定	朋友聚会（暂名）	トモダチコレクション（暂名）	Nintendo	ETC	售价未定

世界樹の迷宮 IV
伝承の巨神



ドラゴンクエストモンスターズ
テリーのワンダーランド3D

2012.5.31 on Sale for NINTENDO 3DS

掌机王Sp THE KING OF POCKETGAMES
掌机王荣誉出品

3DS 专辑
VOL.2
3DS SPECIAL

特稿
3DS一周年大事记
命运的轮舞曲

3DS超导购
3DS主机配件导购指南

3DS游戏最强年鉴

专题企划
"《生化危机》系列"的掌机发展历程

佳作指南
新·深爱
交响旋律 最终幻想
心灵相机 附体笔记本
节奏怪盗R 皇帝拿破仑的遗产

掌机e时代
3DS下载游戏图鉴

玩转3DS
3DS系统更新详解
3DS景深视频&图片DIY制作指南

典藏攻略
怪物猎人3 G
超级马里奥3D大陆
马里奥赛车7
SD高达G世纪3D
雷电十一人GO 光明·黑暗
生化危机 启示录
皇牌空战3D 纵横火网
牧场物语 初始的大地

ISBN 978-7-88049-752-6

本手册随盘附赠不能单独销售
光盘定价：32元

ISBN 978-7-88049-752-6
3DS专辑光盘定价：32元（DVD+手册）